GEARS OF WAR 3. МУЛЬТИПЛЕЕР
стр. 58

№06 | 322 | 2011
ИЮНЬ

ИГРЫ КАК ИСКУССТВО

СТРАНА ИГР

PC | PS3 | XBOX 360 | WII

ЭКСКЛЮЗИВ НОМЕРА
РОЖДЕНИЕ STREET FIGHTER
стр. 84

(game)land
hi-fun media
publishing for enthusiasts

РЕКОМЕНДУЕМАЯ ЦЕНА
250 ₽



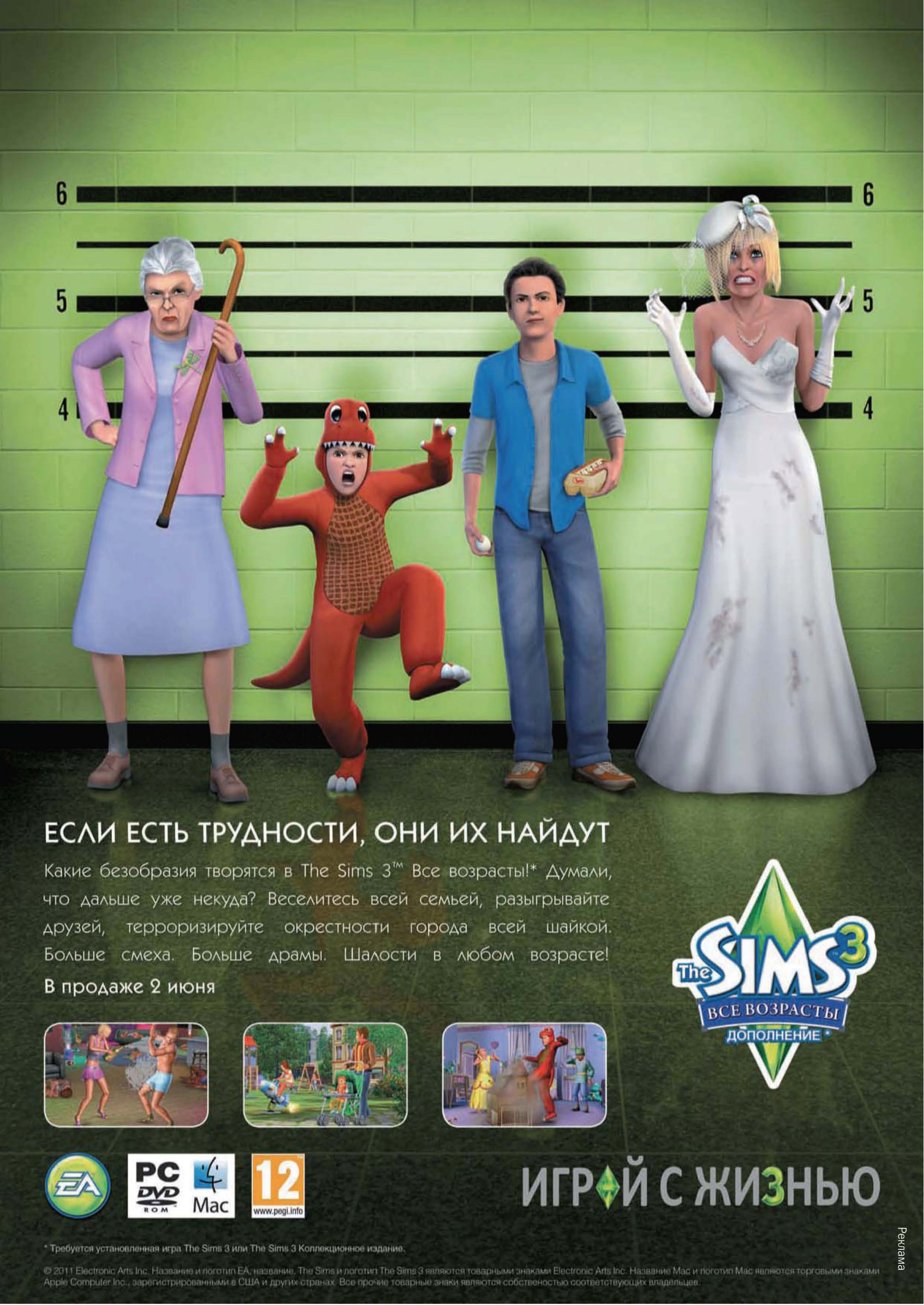
КРОССОВЕР ВАШЕЙ МЕЧТЫ

STREET FIGHTER X TEKKEN

HEROES OF MIGHT & MAGIC
SPECIAL!
КОРОЛИ ЖЕЛЕЗНОГО КУЛАКА

FAMITSU
18 СТРАНИЦ

ТАКЖЕ: Rift | Patapon 3 | Tales of Xillia | Knights Contract | Final Fantasy Type-0 | Ridge Racer 3D



6
5
4
ЕСЛИ ЕСТЬ ТРУДНОСТИ, ОНИ ИХ НАЙДУТ
Какие безобразия творятся в The Sims 3™ Все возрасты!* Думали, что дальше уже некуда? Веселитесь всей семьей, разыгрывайте друзей, терроризируйте окрестности города всей шайкой. Больше смеха. Больше драмы. Шалости в любом возрасте!
В продаже 2 июня
The Sims 3
ВСЕ ВОЗРАСТЫ
ДОПОЛНЕНИЕ
EA
PC DVD ROM
Mac
12
www.pegi.info
ИГРОЙ С ЖИЗНЬЮ
* Требуется установленная игра The Sims 3 или The Sims 3 Коллекционное издание.
© 2011 Electronic Arts Inc. Название и логотип EA, название, The Sims и логотип The Sims 3 являются товарными знаками Electronic Arts Inc. Название Mac и логотип Mac являются торговыми знаками Apple Computer Inc., зарегистрированными в США и других странах. Все прочие товарные знаки являются собственостью соответствующих владельцев.
Реклама



Слово редакторов

Июнь 2011 #6 (322)

НА ОБЛОЖКЕ
Street Fighter x Tekken

ИЛЛЮСТРАЦИЯ
Capcom





Одним весенним утром я сидел в ЖЖ, читал комментарии и внезапно осознал всю глубину противоречий между мини-субкультурами современных российских геймеров. Бог с ними, с фанатами MMO и социально-казуальных игр! Это все понятно. Ладно – холивары между консольщиками, писишниками и всеядными нейтралами! Так всегда было.

Но вот есть, например, хардкорные геймеры, которые никогда не выходят в Xbox Live и PSN, не используют мультиплеерные режимы; прошел сингл Modern Warfare 2 – и замечально. А другие – напротив, как включат игру – сразу в онлайн... В том же продукте видят и ценят совершенно иное. А еще сформировалась тусовка фанатов, постоянно заказывающих лицензионные игры из британских интернет-магазинов и гордящихся этим, но сохранились и любители взламывать консоли да собирать библиотеки из сотен образов на жестком диске.

Ключевой вопрос я задал, когда поинтересовался, используют ли до сих пор френды PlayStation 2. Ох, сколько же приличных людей, давным-давно молчащих на игровые темы, вдруг откликнулись. Да, говорят, постоянно, и называют самые разные шедевры, вроде Breath of Fire V, Metal Gear Solid 3, Ace Combat Zero. Понимаете, в чем дело: в 2000-2006 годах было выпущено столько классных игр, что у этих геймеров до современных платформ просто руки не доходят! Однако есть и фанаты, скупающие все новинки в день выхода...

И кто здесь прав?

Константин Говорун, главный редактор
darkwren.livejournal.com

Впервые в жизни поставила игре пять с половиной баллов. При этом с удовольствием дошла до финала, периодически оглашая окрестности некуртуазными воплями: «На те копьем в борщ!» и «На руки, женщина!» Что это было за уникальное произведение, вы узнаете на последующих страницах. Вообще, новинки без прошлого – без родства с именитым сериалом и вереницы удачных выпусков-предшественников – в этом отношении прекрасны. Их нельзя возненавидеть только за то, что они отошли от традиций родного бренда или, напротив, слишком уж усердно этим традициям следуют. Соответственно, и воспринимать их промахи не как плевок в нежную геймерскую душу – куда проще.

Между тем мои коллеги в постоянных разъездах: Константин побывал в гостях у Capcom на фестивале с красноречивым названием Captivate, а Артем Шорохов успел съездить на лондонский показ линейки EA и опробовать там несколько новинок, в том числе Shadows of the Damned. Подробные отчеты – конечно же, в этом номере. А впереди уже E3 – манит приглашениями на пресс-конференции и закрытые показы. И буквально пару минут назад от нашего спецкора приходит весточка: мол, в Platinum Games наконец-то дали согласие на печать интервью! Чтобы узнать, что за откровения нам несколько месяцев не давали публиковать, дождитесь следующей «СИ»!

Наталья Одинцова, заместитель главного редактора

Главный редактор
Константин Говорун
wren@glc.ru
Зам. главного редактора
Наталья Одинцова
Редакторы
Илья Ченцов, Артем Шорохов, Сергей Цилюрик, Евгений Закиров, Святослав Торик, Александр Щербаков, Валерий Корнеев
Арт-директор
Алик Вайнер
Дизайнер
Екатерина Селиверстова
Верстальщик
Наташа Титова
Корректор
Юлия Соболева

Level UP
levelup@glc.ru
Евгений Попов, Дмитрий Эстрин, Юрий Левандовский
GAMELAND ONLINE
Алексей Бутрин
Адрес редакции
115280, г. Москва, ул. Ленинская Слобода, д. 19, Омега плаза, компания «Гейм Лэнд»
Телефон: (495) 935-70-34
Факс: (495) 545-09-06
strana@glc.ru
Генеральный издатель
Денис Калинин
kalinin@glc.ru
PR-менеджер
Екатерина Гуржий

(game)land

Генеральный директор
Дмитрий Агарунов
Редакционный директор
Дмитрий Ладыженский
Финансовый директор
Андрей Фатеркин
Директор по персоналу
Татьяна Гудебская
Директор по маркетингу
Елена Каркашадзе
Главный дизайнер
Энди Тернбулл
Директор по производству
Сергей Кучерявый

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ
Телефон: (495) 935-70-34
Факс: (495) 545-09-06

Директор группы LIFESTYLE
Юлия Мавлянова
yulia.mavlyanova@glc.ru
Заместитель директора группы LIFESTYLE
Юлия Чернова
chernova@glc.ru
Менеджеры
Ирина Минакова
minakova@glc.ru
Мария Николаенко
nikolaenko@glc.ru
Администратор
Наталия Веприцкая
vepritskaya@glc.ru

Директор группы TECHNOLOGY
Марина Комлева
komleva@glc.ru

Старшие менеджеры
Ольга Емельянцева
olgaeml@glc.ru
Оксана Алехина
alekhina@glc.ru
Менеджер
Елена Поликарпова
polikarpova@glc.ru
Администратор
Юлия Малыгина
maligina@glc.ru

Директор корпоративной группы (работа с рекламными агентствами)
Лидия Стрекнева
strekneva@glc.ru
Старшие менеджеры
Ирина Краснокутская
Наталья Озира
Кристина Татаренкова
Менеджер
Надежда Гончарова

Старший трафик-менеджер
Марья Алексеева
alekseeva@glc.ru

Директор по продажам рекламы на MAN TV
Марина Румянцева
rumyantseva@glc.ru

ОТДЕЛ РЕАЛИЗАЦИИ СПЕЦПРОЕКТОВ
Директор
Александр Коренфельд
korenfeld@glc.ru
Менеджеры
Александр Гурьяшкин
Светлана Мюллер

РАСПРОСТРАНЕНИЕ И ПОДПИСКА
Телефон: (495) 935-70-34,
Факс: (495) 545-09-06

Директор по дистрибуции
Татьяна Кошелева
(495) 935-70-34 доб. 225
kosheleva@glc.ru
Руководитель отдела подписки
Марина Гончарова
(495) 663-82-77
goncharova@glc.ru
Руководитель отдела спецраспространения
Наталья Лукичева
(495) 935-70-34 доб. 248
lukicheva@glc.ru

Подписные индексы
по объединенному каталогу «Пресса России»: 88767
по каталогу российской прессы «Почта России»: 16762
Подписка через Интернет
www.glc.ru
Претензии и дополнительная информация
В случае возникновения вопросов по качеству вложенных дисков ,пишите по адресу:
claim@glc.ru.

УЧРЕДИТЕЛЬ И ИЗДАТЕЛЬ
ООО «Гейм Лэнд»
115280, г. Москва, ул. Ленинская Слобода, д. 19
Телефон: (495) 935-70-34
Факс: (495) 545-09-06

Зарегистрировано Федеральной службой РФ по надзору за соблюдением законодательства в сфере массовых коммуникаций и охране культурного наследия. Свидетельство о государственной регистрации печатного средства массовой информации ПИ № 77-11804 от 14.02.2002.

Тираж 175191 экземпляров
Цена свободная

Типография
Zapolex, Польша

Слово команды



Илья Ченцов

Стаж в журнале: 8 лет
Любимые игры:
Quatrazon, «песочницы»

Илья: Всем приветы, кто на этой страничке! Сегодня вы узнаете про лучший в мире латышский квест…
Артём: Где ты их только выкапываешь?
Илья: А ещё я задам Дэвиду Кейджу животрепещущие вопросы про его творчество…
Святослав: Ага, пока он не слышит.
Илья: Вот зануды! Я вам тогда не расскажу, что случилось дальше с Куртом Ленноном!
Евгений: Да не больно и хотелось!



Евгений Закиров

Стаж в журнале: 5 лет
Любимые игры:
Soul Hackers, Chrono Trigger

Сегодня я уехал в Санкт-Петербург и не проверяю почту, поэтому слово команды за меня пишет Врен. Евгений славно потрудился, написал много текстов, сообщений в твиттере, ЖЖ-постов, дал ценные советы по развитию журнала и, кажется, обрадовался головам персонажей Street Fighter, которые Врен привез ему с Captivate. Будем надеяться на то, что чистый морской воздух и романтика Невского проспекта пойдут Евгению на пользу.



Артём Шорохов

Стаж в журнале: over 9000
Любимые игры:
Battle City, Xonix, Gears of War 3

На GameFAQs бушует очередной lol-опрос, на этот раз – по теме «Какую игру уже сейчас можно назвать игрой года?» Уверенно лидирует Portal 2, на втором месте вездесущие покемоны, бронза у Mortal Kombat. А как по мне, так с обвалом PSN пока самым востребованным вечерним развлечением остаётся бета-версия Gears of War 3, которой – вот ведь досада! – среди предлагаемых вариантов и вовсе нет. Вж-ж-ж-ж-ж-ж-ж-ж-ж-ж-ж-ж!



Святослав Торик

Стаж в журнале: 7 лет
Любимые игры:
Содержание рубрики Retroactive

Воспользовался выходными, выделенными на собственную свадьбу, и совершенно факультативно прошел Homefront и Bulletstorm, а также успел вгрызться в Crysis 2, прежде чем обнаружил себя одетым в костюм на заднем диване лимузина. Перед кольцеванием успел отметить про себя, что Алькатрасу явно не хватает харизмы Грейсона Ханта (а лучше – генерала Соррано), а Джейкобсу – хотя бы пары емких фраз вслух. А потом начались совсем другие игры.





Сергей Цилюрик

Стаж в журнале: 7.5 лет
Любимые игры:
Metroid Prime, Final Fantasy XII

Лучше, чем Tactics Ogre, ничего Square Enix больше в этом году не выпустит. Лучше, чем Portal 2, никто вообще в этом году ничего не выпустит. Half-Life 2: Episode 3 – новый Duke Nukem Forever. Следующая консоль от Nintendo появится только в 2012 году – тогда же, наверное, когда и выйдут первые толковые игры для 3DS. А в ближайшее время чего ждать? Разве что Earth Defense Force: Insect Armageddon.



Валерий Корнеев

Стаж в журнале: 6 лет
Любимые игры:
Ico, Final Fantasy VI

Потормошил новый МК – и ничего толком не ощутил. Забавно, учитывая, что 15 лет назад, сочиняя заметки в «BD», я был под большим впечатлением от МК II и всячески популяризировал сериал. Здесь же – ни ажитации, ни радости узнавания. Перерос? Но Sonic 4 или новые Mario мне интересны и сейчас. А Скорпион и Саб-Зиро остались где-то там, в 1996 году, вместе с аркадой на Красной Пресне и отделом GameLand в магазине «Москвичка».



iRU®

успех в деталях

Мощные компьютеры iRU 310 на базе второго поколения процессоров Intel® Core™ i3

- увеличенная скорость работы
- новые возможности
- улучшенная производительность

www.iru.ru



Содержание

Игры как искусство

ЭКСКЛЮЗИВ НОМЕРА



СОДЕРЖАНИЕ

СТРАНА ИГР

НАШИ СПЕЦМАТЕРИАЛЫ







3D-монитор и 3D-очки
3D-игры редакция «СИ» тестирует с помощью 3D-монитора LG W2363D и решения NVIDIA GeForce 3D Vision. Технологию 3D Vision отлично поддерживают такие новинки, как Crysis 2, Portal 2, Bulletstorm и Homefront.



Телевизор
Игры для приставок PlayStation 3 и Xbox 360 редакция «СИ» тестирует на плазменном телевизоре Panasonic S-серии, поддерживающем разрешение 1080p.

ТЕМА НОМЕРА



СЛЕДУЮЩИЙ НОМЕР В ПРОДАЖЕ С 29 ИЮНЯ
АНОНС ВЫ НАЙДЕТЕ НА GAMELAND.RU

R-Style® Carbon® V12 Limited Edition

Windows 7 Профессиональная

R-Style Computers рекомендует лицензионную ОС Windows® 7 Профессиональная



В честь 20-летия торговой марки



Специальная модель для любителей бескомпромисных решений

реклама

Ограниченная серия!

Технические характеристики:

Процессор: **Inatel®Core® i7** второго поколения Операционная система: **Windows®7 Профессиональная**

Графический ускоритель: **3D** с поддержкой работы от **2 до 6 мониторов** (в зависимости от выбранной конфигурации)

Дисковая подсистема: **до 15 ТБ,** Блок питания 950ВТ и великолепная, практически бесшумная система охлаждения!

Специальные условия для дилеров и системных интеграторов!

За бесплатной консультацией и по вопросам приобретения обращайтесь к нашим партнерам. Полный список партнеров на **www.r-style-computers.ru**

Техническая поддержка:
ЗАО «Эр-Стайл Компьютерс»
Тел. : **(495) 514-14-17**
Бесплатный телефон для России:
8-800-200-800-7

R·Style COMPUTERS

Не играю, потому что некогда. Надо своей геймерше на шубу заработать, на море ее летом свозить, забор на даче покрасить.

Действительно, увлечение играми для парней в России – это странно. Идея даже не вытесняется окружением, но попросту не прививается. Тачки, бухло, клубы да мечты о золотой молодёжи - основные псевдоценности, внушаемые нынешнему поколению представителей мужского пола через масс-медиа.

Играю в WoW. На WoW подсадила девушка. Она ушла, а WoW остался. Не знаю даже. Мне нравится, хотя, если бы не желание проводить вместе больше времени, сам бы играть не начал. Но бросать уже не думаю.

Определение видеоигр как женского хобби в российском обществе, скорее всего, следствие нехитрого ассоциативного ряда «сидеть дома, пялиться в ящик часами, никакой физической нагрузки» – не для мужика занятие, одним словом. При этом, что любопытно, количество эдаких пассивных геймеров среди парней не так уж мало. Почти у всех моих одноклассников были игровые приставки, многие их них и сейчас не против в свободное время поиграть в какую-нибудь GTA. Просто тут вопрос приоритетов: если девушки могут отдавать увлечению видеоиграми действительно много времени и сил, то парни предпочтут хобби, в которых результат можно потрогать.

В современном российском обществе отношение к играм такое, что если парень играет в игры, то скорее всего с ним что-то не так, он странный и нелюбим девочками. Всё это повод держаться от него подальше. В то же время, играющий парень – прогрессивно и адекватно современному миру и всяко лучше, чем смотрящий футбол. Да ещё и не будет пилить меня за то, что играю. Вот так получается, что играющий парень – хорошо, но отпугивает.

Зачем парням игры?

Недавно я снималась в передаче о «юношах-геймерах», где в очередной раз поднимался вопрос о том, зачем молодым людям вообще увлекаться компьютерными играми. Ну, знаете же все эти дурацкие стереотипы о мужчинах-добытчиках, которые должны с утра до вечера сидеть на работе, пока жена сидит дома с джойпадом в руках и проходит Final Fantasy или с подружками валит мобов в World of Warcraft.



Вопрос и вправду хороший, поэтому я предложила его как тему для дискуссий в своем блоге. На закуску – несколько теорий лично от меня. Например, часто говорят, что мальчики любят тюнинговать автомобили и ездить с друзьями на рыбалку, а девочки сублимируют это желание покупкой коллекционных версий игр и рейдами в MMO. Есть также мнение, что увлечение играми для юноши в России – социально странно, и окружение мягко вытесняет эту идею из головы. Наконец, есть еще чудесная цитата моего хорошего знакомого: «В обществе, где почти все девушки так или иначе увлекаются играми, для молодого человека его познания по теме – конкурентное преимущество, которое выделяет его на фоне других». Грубо говоря, с ним хотя бы есть о чем поговорить!

К сожалению, непрофильные медиа редко понимают, зачем сильному полу игры. Например, один крупный федеральный канал в качестве «юношей-геймеров» отснял киберспортсменов, специализующихся на Warcraft 3 и Counter-Strike. Логика? Очень простая. Парни из киберспортивных команд – медийные личности, у которых есть контакты, вбитые в базу. Их можно легко найти и попросить поговорить в камеру. А других парней-геймеров надо еще как-то искать. «А где их искать»? – процитирую я вопрос, заданный мне как риторический.

Я понимаю еще, когда парней-геймеров набирают из числа поклонников MMO. Они хотя бы представляют действительно большую социальную группу (хотя называть ли их геймерами – большой вопрос). Миллионы, десятки миллионов людей. Сейчас – в тренде, все такое. Но киберспорт в наше время – это сто человек, двадцать из которых работают лицами железячных брендов, а восемьдесят – мечтают об этом. Ну, это если бы как всю армию автомобилистов-любителей на экране стабильно представляли только члены клуба коллекционеров выхлопных труб от автомобилей «Победа». А что? Нужен комментарий по автотеме – сразу звонишь в клуб, и тебе все рассказывают. Удобно!

Меж тем, найти настоящих парней-геймеров оказалось очень просто: один пост в ЖЖ – и они тут же понабежали. Свою лепту в исследование принесли и девушки, чьи вторые половинки нет-нет, да берут в руки джойпад. Наслаждайтесь!



Мила Ренина

Парни-геймеры – точно такие же, как и девушки-геймеры, просто у них обычно уклон в кровяку, взрывы, перестрелки и прочий мрачняк.

Хе-хе, у нас вот все наоборот – я практически целый день в игры играю, а вот жену заставить во что-то поиграть сложно. Приставки она не любит совершенно. В MMO мы играли вдвоем, и там я получше нее разбирался, все время советов по игре у меня просила!

Не играют парни, наверное, потому, что в детстве и не играли, а потом когда взрослеют, им это кажется детским или немужественным. Или просто им пока что подходящая игра не попалась. Конечно, если парень из игр видел только The Sims или там Hello Kitty, то это мало какому понравится. У меня даже папа с его нелюбовью к моим играм, так скажем, играл и в JRPG, и в квесты, и в платформеры там всякие.

Из всех моих знакомых мужского пола играют, помимо меня, два парня, оба относительно высокого интеллектуального уровня, учатся на творческие специальности – архитектор и режиссер. Может, гибкость мышления и способствует?

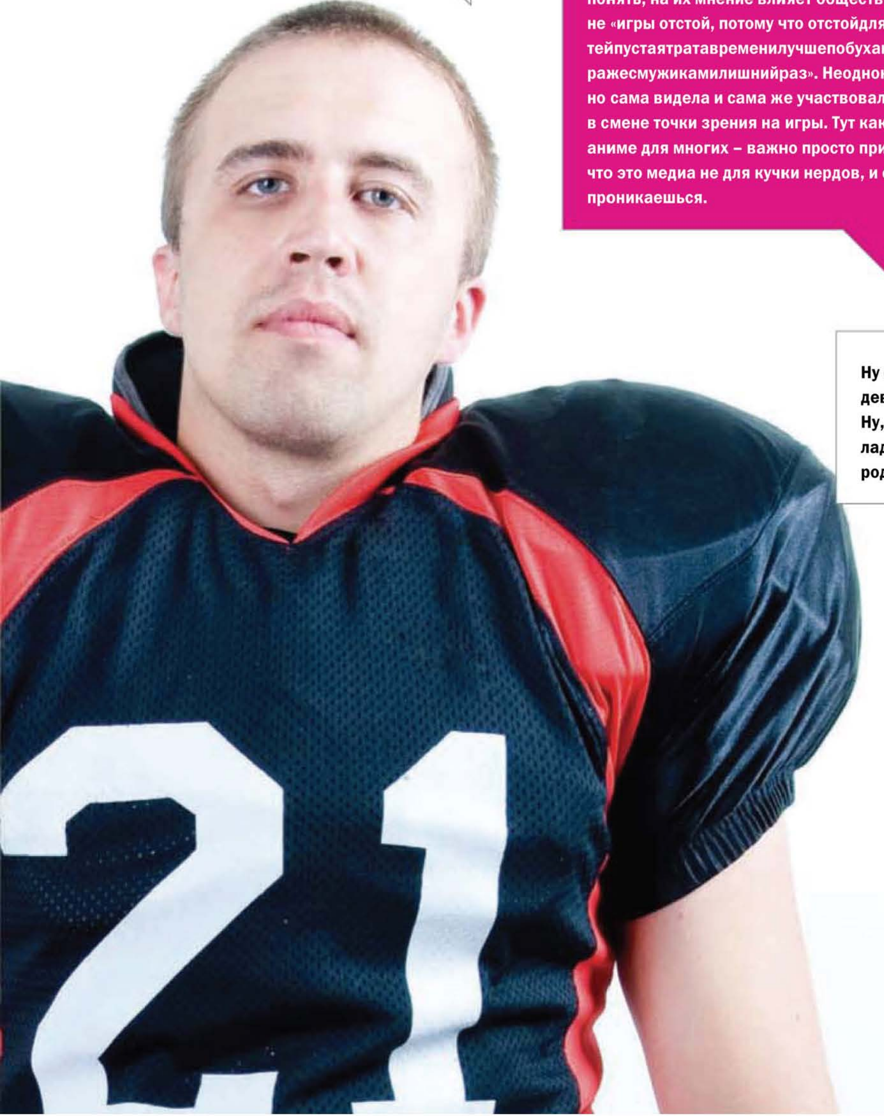
Мой играет крайне редко, но очень увлеченно. Нравятся те, где есть много перестрелок и все взрывается. Call of Duty и Medal of Honor – прошел обе. Когда я сидела в Metal Gear, неотрывно наблюдал, как я мочу боссов, и давал кучу глупых советов под руку!!!

Легко обратить внимание на то, что большинство девушек интересуются какой-нибудь рутиной. Раньше это были вязание, раскладывание пасьянсов, стряпнина … Теперь вот девушки ходят партией в RPG и мочат кактуаров, или в Devil May Cry набивают комбы. Парни же чаще всего заинтересованы в нахождении какого-то красивого алгоритма для действия, а когда оно перерастает в рутину – начинает раздражать. То есть, включил игру, победил в паре драк, – и надоело.

Не надо их (парней) выделять. Типа: Во он играет!!! Спугиваете ВЫ их! А почему играют? Потому, почему и ВЫ!

Играть обычно начинают только умные парни, которые вообще в принципе могут понять, на их мнение влияет общество, а не «игры отстой, потому что отстойдлядетейпустаятратавременилучшепобухаювгаражесмужикамилишнийраз». Неоднократно сама видела и сама же участвовала в смене точки зрения на игры. Тут как с аниме для многих – важно просто принять, что это медиа не для кучки нердов, и сразу проникаешься.

Порог входа в России слишком высок для большинства среднестатистических юношей. Приходишь с работы, уставший, а тут надо включать компьютер, что-то устанавливать, искать кряки в Интернете, драйвера качать, настраивать все, – просто лениво заморачиваться. А консоли у нас еще недостаточно распространены.



Ну совершенно же очевидно, что парням нравятся девушки. А в играх их нет. И среди геймерш их нет. Ну, то есть, носители X-хромосомы есть, и преобладают даже, но вот таких девушек, которые могут родить ребенка и приготовить обед, нет.

Я играю почти во все, за исключением симсов, JRPG и MMO, и ничем объяснить свое увлечение не могу. Хотя мне кажется, что вышеописанные теории про рутину вполне верны – порой даже при таком обилии имеющихся игр я сажусь за файтинги, где все быстро и каждый раз по-разному. Но факт есть факт – некоторые парни из окружения действительно считают меня неадекватным за мой интерес к играм, и иногда даже откровенно повышают голос на тему «Как можно столько за компом сидеть, задрот – это тупо же!!»

› На злобу дня



Дэвид Кейдж против видеоигр

Дэвид Кейдж, получивший за Heavy Rain три награды Британской академии кино и телевизионных искусств, не стесняется в комплиментах себе и своей студии. «Мы создали жанр, – говорит он про интерактивную драму. – Этот жанр нам принадлежит, и мы хотим всем показать, что успех Heavy Rain не был случайностью».
«Я подхожу к видеоиграм так же, как и к театру, кинематографу, поэзии или живописи, – заявляет Кейдж. – Мне хотелось бы, чтобы больше людей приняли эту точку зрения. Это помогло бы индустрии двигаться вперед».
Глава Quantic Dream считает, что именно Heavy Rain доказал всем, как надо делать «взрослые» истории в играх и что пришло время расстаться с традиционными механиками. «Нам нужно забыть о правилах видеоигр. Боссы, миссии, геймоверы и так далее – это древние слова из древнего языка», – не унимается Кейдж.



Сергей Цилюрик: По-моему, господин Кейдж вконец ошалел. Интерактивное кино существует с середины 80-х, а главная заслуга Heavy Rain – в ее огромных рекламных бюджетах, из-за которых все наконец-то обратили внимание на этот непопулярный жанр, который уж совершенно точно никому не «принадлежит».
Самая же гигантская его ошибка – в том, что он пропагандирует подход к играм как к иным видам искусства, словно забывая про их самобытность. Для него все то, из чего состоит золотой фонд классики видеоигр, – старье, которое он призывает выбросить на помойку. Это ж насколько надо быть ослепленным самолюбованием, чтобы заявить, что все непохожее на его творения уже негодно?
Ну и, конечно, не могу не плюнуть в сценарии Fahrenheit и Heavy Rain – это не искусство, это набор клише и копипасты.



Илья Ченцов: Ещё он использует любимое нынче разработчиками «То, что я делал до этого – полная фигня»: «Нет уже существующего языка, которым можно рассказывать интерактивную историю. Всем нужно учиться, и я провел за этим 15 лет, начиная с Omikron: The Nomad Soul. Никто не понял, о чем был сюжет этой игры, потому что он был бессвязным и плохо изложенным, но потом я получил шанс поработать над Indigo Prophecy, где сюжет был вроде бы ОК на протяжении двух третей игры, но под конец все тоже расклеилось. Я прогрессировал как сценарист, и в Heavy Rain, по-моему, было много историй, хороших с начала и до конца». Возможно, в этом всё и дело – что Кейдж считает Heavy Rain не одной историей, а набором несвязанных новелл?
И ещё мне интересно, кто-нибудь в лицо ему говорил все эти доводы, почему его игра плохая? Я сколько интервью ни видел, во всех его только вежливо хвалят. Тут речь уже не о качестве игр, а о качестве журналистики.

Кстати, ещё из Кейджа (интервью из неспециализированной прессы): «Мы даже не начали раскрывать весь потенциал жанра. Никто не создал интерактивную комедию, никто не создал интерактивный мюзикл, интерактивную трагедию, интерактивного Шекспира». Может, он просто вообще не знает, какие игры бывают на свете, кроме его собственных?



Сергей Цилюрик: Потрясающая цитата про Fahrenheit, кстати. Раньше, даже в постмортеме по ней, Кейдж ничего подобного не говорил, а сейчас внезапно решил согласиться с геймерами. Это особенно забавно слышать, зная, насколько вся эта дурацкая мистика вплетена в сюжет с самого его начала. Мне кажется, даже если рассматривать HR как набор несвязанных новелл, то ничего хорошего не выйдет.
И – по-твоему, хорошие журналисты должны были ему в лицо сказать, что его игры плохие?



Илья Ченцов: Ну, скажем, спросить что-нибудь в духе «Вот вы говорите, что ваши игры – для игроков, которые любят думать. Но думающие люди уже давно составили списки сюжетных дыр в вашей игре. Думающие люди сердятся, что стоящий перед ними выбор не всегда ясен (не в смысле последствий, а в смысле «что произойдёт, если я нажму на эту кнопочку?»). Думающие люди предпочли бы вообще не ездить убивать наркодилера, а не решать его судьбу в лихорадочных QTE. Они считают, что Мэдисон – лишний персонаж. В общем, они прошли вашу игру только потому, что в ней нельзя проиграть. Что вы скажете на это, Дэвид?»
«Вы говорите, что в играх не должно быть боссов и миссий. Но ведь Heavy Rain очень чётко разбита на миссии. А драки с подозреваемыми – чем не битвы с боссами? Сюжетного смысла в

них никакого – мы даже не знаем, например, какие улики приводят Мэдисон к доктору-психопату. Фактически, они как раз и нужны только для того, чтобы устроить геймовер отдельно взятым персонажам. Зачем эти вставки в интерактивной драме?»
«Вы говорите, что никто до сих пор не сделал интерактивных комедий, мюзиклов, интерактивного Шекспира. А как насчёт квестов Lucas Arts, игр вроде PaRappa The Rapper, наконец, текстового квеста Tempest по мотивам «Бури». Вы в Planescape: Torment играли?»
«Вы говорите, что в Omikron никто не понял смысл сюжета. По-моему, там всё было просто: злой демон сделал видеоигру, чтобы с её помощью заполучать души геймеров, которые питают его (ну, или там должны освободить). Единственный способ избавиться от демона – это пройти игру до конца. Бред, но понятный. В Heavy Rain же в целом тоже всё понятно, но уйма сюжетных дыр, которые на необычные правила фантастического мира не спишешь. Неужели вам никто об этом не говорил?»
В общем, я думаю, и ты бы мог подобный вопросник написать, но важно, чтобы хоть кто-нибудь озвучил негодование толпы – и услышал, что Кейдж может на это сказать.


Святослав Торик: А что тебе мешает сделать с ним интервью, Илья?


Илья Ченцов: То, что он не в Москве живёт. Такое интервью лучше брать лично. На печатную версию он может просто отказаться отвечать (не то чтобы у меня был на него «удалённый» выход). Я, вон, до сих пор жду ответов на гораздо менее подковыристые вопросы про New Vegas – видимо, нет ни у разработчика, ни у издателя желания объясниться с аудиторией. Вот, кстати, интервью, где Кейджу пытаются задать вопросы в духе «чё за фигня»:
http://www.joystiq.com/2010/03/19/interview-spoiling-heavy-rain-with-david-cage/
И тут же выясняется, что он даже не знает, что такое McGuffin.
(*Макгаффин – введенный Альфредом Хичкоком термин, обозначающий некий предмет, в кадре так и не появляющийся (или, по крайней мере, не раскрывающий своей истинной сути), но при этом являющийся центральным элементов сюжета и объектом стремления разных персонажей. Типичный пример макгаффина в играх – флаг, которым стремятся завладеть две команды в CTF-матчах. С точки зрения сюжета же образцом макгаффина является Kingdom Hearts из одноименного сериала. Дэвид Кейдж же назвал макгаффином необъясненное появление оригами в руке Итана. – Прим. ред.*) **СИ**

Разработчикам тесно на консолях

Исполнительный продюсер Battlefield 3 Патрик Бах считает, что использование консолей в качестве основных платформ для разработки игр – «самая большая проблема сегодняшнего дня».
«Компьютеры сейчас гораздо мощнее консолей, а игр, использующих это преимущество, – ноль, – заявляет Бах. – Поэтому вместо того, чтобы опускаться до «наименьшего общего знаменателя», то есть разработки для консолей с последующим добавлением более четких текстур и антиалайзинга на PC, мы сейчас используем самую мощную платформу, чтобы показать, каким мы видим гейминг в будущем». Бах утверждает, что благодаря такому решению и консольные версии Battlefield 3 будут выглядеть лучше.
Жалуется и Тиаго Суза, мастер по графике из Crytek. По его мнению, малый объем оперативной памяти очень сильно ограничивает разработчиков в возможностях сделать выдающийся визуальный ряд. «Хотелось бы, чтобы в консолях следующего поколения было минимум 8 Гбайт», – говорит Суза.




Святослав Торик: Знаем мы их. Жалуются на текущее поколение консольного железа, а сами втихую пилят Frostbite 2 и CryEngine 3 для работы с будущими поколениями приставок. А вообще, известно же, что под конец жизненного цикла платформы выходят самые мощные по графике тайтлы. Так что все в их руках.


Илья Ченцов: Зато, пока текущее поколение консолей актуально, можно компьютер не апгрейдить.
Вообще, есть же, наверное, какой-то способ делать игры лучше, не увеличивая системные требования? Или утрачен во тьме веков?


Сергей Цилюрик: Ну, обе эти жалобы поступили от разработчиков движков, рассчитанных на hi-end машины, так что неудивительно, что им тесно на консольных 256 Мбайт оперативки.
С другой стороны, крайтековцы ведь смогли-таки уместить всю красоту Crysis 2 в этот объем, да и на компьютерах она не требует запредельных мощностей (в первую часть я не играл, говорят, что она красивее и до сих пор очень требовательна).
Вообще, я, конечно, согласен, что эта гонка технологий мало что дает собственно играм. Но вот Nintendo решила разорвать порочный круг – и в результате сейчас на Wii уже толком ничего не выходит. Публика любит реалистичное и коричневое.


Артём Шорохов: Это две крайности, мне кажется. Товарищи разработчики (ок, пусть будут маркетологи издателя) все прекрасно понимают, что все эти Call of Duty имеют свои раздутые бюджеты за счёт продаж консольных версий. И, стало быть, консольные версии – хм, «основные». Для этой публики и этих машин сделали Crysis 2, сделают и Battlefield 3. И если сейчас форсировать смену поколений, то условные Crysis 3 и Batllefield 4 в лонч-линейках свежеиспечённых консолей, которым ещё только предстоит прорваться в каждый дом, продадутся более чем скромно (сами разработчики в который раз назовут это «очевидной победой PC-гейминга»). А это невыгодно.
Другое дело, что тот же Патрик Бах, как и многие амбициозные разработчики, очень бы хотел на полную катушку использовать все доступные ресурсы и показать людям, на что способно топовое железо. Опять же, про движки на экспорт верно сказано: кому их продавать-то, если с них профит сегодня минимален? Так что мы имеем распространенный случай гибрида жадности и амбиций – того самого, что в принципе движет технологии вперёд, проталкивая вслед третьему айфону четвёртый айфон и заставляющих каждого, кто угодил в порочный круг, ежегодно апгрейдить всю электронную начинку любимой двухкомнатной квартиры.


Константин Говорун: Эти разработчики смотрят на игры со своей колокольни. Ну, это как если бы наш дизайнер жаловался, что мы не печатаем обложку «СИ» с золотым тиснением и прочими спецэффектами каждый номер. Вот если бы так делали – он бы развернулся!
Игры надо делать для тех платформ, которые удобны геймерам. **СИ**

Сенсация



Из 77 млн аккаунтов PSN 445 тыс. были зарегистрированы в России.

PSN взломан

История противостояния хакеров и Sony тянется с тех пор, как японская компания убрала из PlayStation 3 поддержку альтернативных операционных систем. Это словно дало взломщикам карт-бланш: дескать, защита консоли должна была пасть для того, чтобы вернулась незаконно отнятая у пользователей возможность.

В итоге в свободном доступе в Интернете оказался ключ, с помощью которого можно было подписывать любые homebrew-программы, чтобы они запускались на PS3; также появились взломанные прошивки, открывшие двери пиратству. Sony ответила на это выпуском новых прошивок и иском в суд против Джорджа Хотца, известного хакера, опубликовавшего на своем сайте вышеупомянутый ключ. В стремлении засудить взломщика Sony явно перестаралась: как только стало известно, что компания завладела IP-адресами всех, кто посещал страничку Хотца, в Интернете поднялся скандал. Люди были несказанно возмущены тем, что их за праздное любопытство, приведшее на сайт Хотца, Sony заочно причислила к подозреваемым, а «Анонимы», группа «хактивистов», в ответ на это объявила Sony войну. Тот факт, что Хотц и Sony уладили тяжбу вне суда, на это решение никак не повлиял.

В начале апреля «Анонимы» при помощи DDoS-атак добились недолгого отключения PlayStation Network, в ответ на что Sony приобрела фирму, специализирующуюся на защите от подобных нападений. Затем «Анонимы» провели довольно вялые и незаметные акции протеста у магазинов Sony по всему миру, а также, разузнав адреса некоторых известных работников компании, провели ряд пранков.

И когда, казалось бы, эта борьба стала входить в какую-то совсем уж мелочную стадию, вновь «отвалился» PlayStation Network – и надолго. «Это не мы» – отмахнулись «Анонимы». Sony играла в молчанку целую неделю, после чего сообщила, что PSN был взломан, и вся доверенная 77 миллионами пользователей личная информация, скорее всего, ушла в чужие руки: полное имя, почтовый адрес, адрес e-mail, дата рождения, логин и пароль PSN, история покупок в магазине, секретный вопрос и ответ для получения пароля, и, что немаловажно, номер и дата окончания срока действия кредитной карточки. Sony уверила, что наняла экспертов в вопросах систем безопасности, чтобы разобраться в инциденте и ликвидировать его последствия, но до сих пор вот уже 8 дней кряду отсутствует доступ к PSN, что говорит о чрезмерной серьезности проблемы.

Этот инцидент, без сомнения, нанес огромный ущерб репутации Sony. Говоря о паролях, ее представители вплоть до мая ничего не говорили об их защите, что заставило многих (к счастью, безосновательно) подозревать, что пароли хранились без шифрования. Особенно сильно людей возмутил тот факт, что Sony потребовалась неделя, чтобы предупредить пользователей об украденных паролях – ведь очень многие используют один и тот же логин и пароль на разных ресурсах. Что уж говорить о панике по поводу кредиток!

Инцидентом быстро заинтересовались власти Великобритании и США – пренебрежение нормами безопасности грозит Sony большим штрафом. Также англичане усмотрели нарушение своего законодательства в условиях пользования PlayStation Network, что стало причиной для еще одного разбирательства. А в США на компанию практически сразу после ее публичного раскаяния был подан коллективный иск в суд.

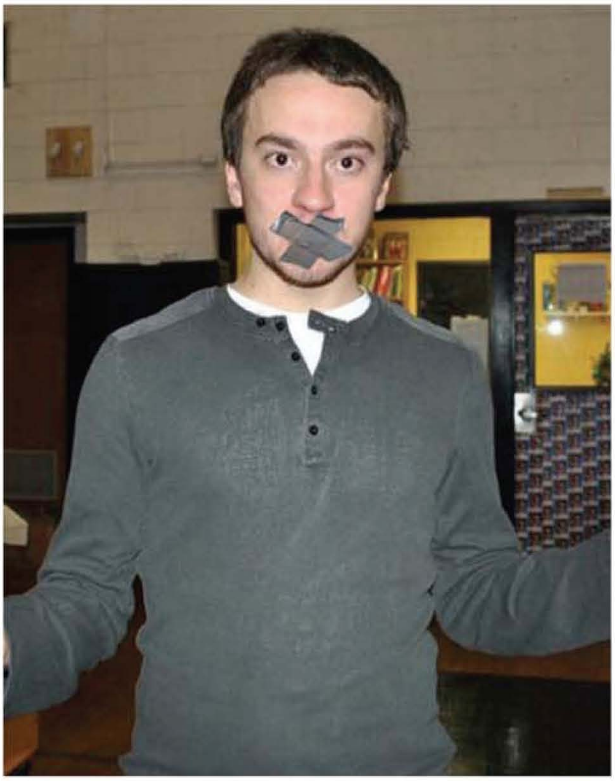
Падение PSN неудачно совпало с релизом Portal 2 – первой игры с поддержкой Steamworks, позволяющей кросс-платформенный мультиплеер с пользователями Steam. Купившие PS3-версию игры могли бы, зарегистрировав ее в Steam, играть в Portal 2 на PC, однако без PSN это проделать невозможно – равно как и запустить многие игры, требующие синхронизации трофеев.

Разработчиков также волнует нынешняя ситуация. Джеймс Бруксби, глава известной по скачиваемой игре Burn Zombie Burn студии DoubleSix, полагает, что «это повлияет не только на PSN, но и на XBLA, Steam, iTunes – на всех провайдеров цифрового контента». Ведь если потребители будут бояться использовать в Сети кредитки, то и спрос на скачиваемые продукты будет падать.

Сам Джордж Хотц осудил взломщиков, но с куда большей критикой обрушился на руководство Sony. Дескать, оно было чрезмерно занято борьбой с пиратством вместо того, чтобы озаботиться дырами в защите собственных систем (которые были наглядно продемонстрированы взломом PS3). «Ведь все знают, что PS3 взломать нельзя, зачем ставить лишние уровни безопасности между клиентом и сервером? – иронизирует Хотц. – Подобная надменность подрывает самый базовый принцип безопасности – никогда не доверять клиенту. По этой же причине MW2 страдает из-за читов, Infinity Ward даже призналась, что зря доверяла клиенту Sony».

1 мая, на одиннадцатый день вынужденного отдыха PSN, Sony провела пресс-конференцию, на которой заявила о скором возобновлении сервиса, а также о программе «Welcome back», подразумевающей компенсацию для всех пользователей PSN в виде месячной подписки на PlayStation Plus и каких-то еще неозначенных подарков. Были названы цифры: так, из 77 млн аккаунтов около 10 млн имели информацию о карточках (которую, как подчеркнули представители компании, злоумышленники могли и не украсть). По словам Каза Хирая, к PSN подключены около 37 млн PS3 и 16 млн PSP.

На следующий же день отключились оставшиеся нетронутыми в PSN-инциденте сервисы Sony Online Entertainment (DC Universe Online, EverQuest II) из-за того, что кто-то вторгся и в их систему – и



Слева: Джордж Хотц по договоренности с Sony вынужден отказаться от какого-либо обсуждения взлома PS3. От критики японской компании он, однако, воздерживаться не намерен.



это они заметили через две недели после случившегося! В последующем пресс-релизе Sony сообщила, что не исключает утери данных 24.6 млн пользователей, а также устаревшей базы данных с 2007 года, содержащей информацию о 12.7 тыс. кредитных карточках, а также 10.7 тыс. дебетовых записей.

Число людей, жалующихся на пропажу средств с тех карточек, которые были зарегистрированы в PSN, все растет; судя по всему, самый громкий скандал в видеоигровой индустрии даже и не думает подходить к концу.



Илья Ченцов: У меня под покупки в Интернете заведена отдельная карточка, на которой много денег не бывает. Платёжным системам я, в общем, доверял, да и до сих пор доверяю. Наверное, у меня фантазии не хватает, чтобы представить, что злоумышленники смогут сделать, узнав то, что знают платёжные системы.
Что касается PSN – я, конечно, очень рад, что пользовался этой службой только для приобретения игр для PSP. Ведь маломощная PSP вряд ли заинтересует хакеров, собирающихся собрать ботнет из консолей-зомби.



Валерий Корнеев: Заметьте, что Sony, будучи японской компанией, сработала почти как оператор электростанций TEPCO на первых порах после катастрофы на «Фукусиме-1». «Да-да, у нас проблемы, мы работаем над их устранением, детальные подробности позднее». Пока накопившийся водород не разнес здание первого реактора и премьер-министр Наото Кан не приказал проливать реакторы морской водой (окончательно тем самым выведя станцию из эксплуатации), в TEPCO пытались сохранить работоспособность комплекса. Собирались справиться самостоятельно и сохранить лицо, что для японцев очень критично.
Не раздувать ситуацию, не выносить сор из избы, рассчитывать только на свои силы – всё это важные составляющие японского менталитета, которые в случае глобальных проблем начинают работать контрпродуктивно. Sony – даже не крупный локальный бизнес, а международная корпорация, тоже, впрочем, управляемая из Токио, – целую неделю надеялась сохранить лицо. И всё это время с нашими персональными данными могло происходить что угодно.



Сергей Цилюрик: Мне это все видится логическим продолжением пиар-краха Sony, начавшегося еще на E3 2006. Некоторые аналитики вот полагают, что эта атака была направлена в первую очередь не на пользователей и их личную информацию, а на саму Sony и ее репутацию. И в этом плане взломщики одержали безусловную победу – сейчас Sony выглядит жалко. Неделя молчания, потом отписка вида «у нас все унесли, но больше мы ничего не знаем» – и больше ничего. Кстати, они обещали разослать всем пользователям PSN e-mail с информацией об инциденте и тормозили с этим аж до 29-го числа.
Что касается утечки, то тут я как раз оказался под ударом – честно сообщил всё о себе и карточку привязал, понадеявшись на ответственность Sony. Она, впрочем, говорит, что, в отличие от личной информации, номера кредиток хранились в зашифрованном виде, так что инцидент этот меня лично беспокоит не так сильно, хоть неприятный осадок и остается. Может быть, действительно стоит завести себе виртуальную карточку?

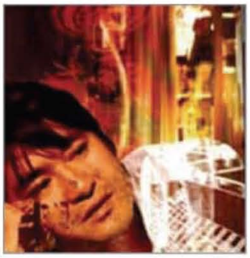


Константин Говорун: Могу добавить только то, что в Xbox Live я ничего не покупал (хотя вводил номера кредиток!) – потому что там до недавних пор не любили русских. А возиться с оффлайновыми карточками оплаты и какими-то нелепыми кодами не хотелось. Имею кредитку – хочу платить, как белый человек. А вот PSN мне импонировала именно тем, что там изначально не было никаких дурацких барьеров. Вошел в сеть – и можно покупать. Поэтому мне особенно больно и обидно, что именно с PlayStation 3 произошла такая кака. Хорошо, успел Hard Corps: Uprising взять до взлома. **СИ**



Индустрия: чирик-чирик

Маленькие мысли больших людей



@Mizuguchitter
Тэцуя Мидзугути
Отец Rez

Перед больницей Оннагава. У меня нет слов.

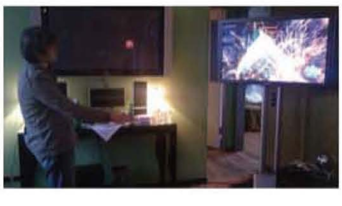


Сегодня я ночую так:



Вернулся из европейского пресс-тура Child of Eden. Он в этот раз получился долгим. Англия, Франция, Германия, Голландия и 120 мероприятий. Как и ожидалось, с непривычки лепил на английском ошибки. Но наконец-то меня поглощает Токио. Tokyo now! :-)

Трудно сосчитать, сколько раз я за эту неделю играл в Child of Eden. Завтра долгожданный выходной.





Переживая за Японию, энергично провёл сегодня пресс-конференцию по Child of Eden в Гамбурге. Всех журналистов загнали в одну из комнат отеля, где они играли в демо и брали у нас интервью. Кажется, я в итоге голос сорвал.

Французская журналистка. Сказала, что любит японцев и пожелала нам выдержать последствия землетрясения.



И в Англии, и во Франции услышал от людей много слов поддержки в адрес Японии. Любителей японской культуры и впрямь стало больше. Особенно это касается молодёжи. Среди них много душевных людей. Пытаются иногда сказать что-нибудь на японском, даже если знают всего пару слов. Французы спокойно говорят по-английски. Такого не было ни 10, ни 5 лет назад. Это новое поколение.

Проехал [в Париже] мимо здания, где будет располагаться офис Японского фонда. Кажется, это место называют Place de Kyoto… Еду на такси на пресс-конференцию, посвящённую Child of Eden.



@Kaz_Yamauchi:
Кадзунори Ямаути
Отец Gran Turismo

Да, мне тоже так кажется. **RT** @ferrari_yutaka_: Они уловили весну @Kaz_Yamauchi

Ясно услышал стрекотание кузнечика… Давно не испытывал чувства, когда чётко ощущается различие между звуками природы и звуками антропогенными. Я давно, например, не слышал шума дождя. Должно быть, все мои органы чувств обострились и пытаются хоть что-то уловить.

Буду за тебя болеть! **RT** @o_tomo_o: @Kaz_Yamauchi GT5 вышла, когда я занялся поиском работы. Игра вновь подарила мне удовольствие от вождения. Я сразу захотел устроиться в автомобильную компанию. А на днях меня уведомили, что я был принят в такую компанию! Правда, это пока не официальное уведомление. Спасибо, что сделали такую великолепную игру!



@nakayuji:
Юдзи Нака
Отец Соника, отправившийся в круиз по Юго-Восточной Азии

А сегодня в номере меня поджидала мартышка с бананом.



Вернулся вчера в номер и обнаружил там слона. Попробовал его скопировать. Слон на фото слева – мой:

Весенние землетрясения, конечно же, отразились на жизни и настроении японских разработчиков – мы даже приостановили нашу рубрику в прошлом месяце. Сегодня ситуация в Стране восходящего солнца наконец нормализуется, все постепенно возвращаются к обычному рабочему ритму. А Ацуси Инаба даже находит время бухать и валяться по газонам. Жизнь продолжается!

Фото месяца



@AkihiroHino: На этот мегапроект мой секретарь С. потратил целый месяц. Вот это терпение!



Сюда надо кидать маленькие петарды и просить удачи в бизнесе.



Башни Петронас – третьи по высоте в мире. После терактов на них запретили подниматься, можно только издалека смотреть.



Преемницу Wii решили выпустить в 2012 году. http://bit.ly/ijoMnG* Заинтересовало.
* По ссылке пресс-релиз Nintendo на японском. В общем-то, написано то же самое, плюс ещё сказано, что новую консоль обязательно покажут на E3. *(Прим. Пер.)*

Перед финальным заездом:



Сегодня первая гонка в этом году. Я в Elise SuperTech на Fuji Speedway. Сначала – осмотр машины.





@PG_inaba
Ацуси Инаба
Отец Okami

А вот ещё история тех времён. Как-то в три утра к нашей кассе подходят два человека, на вид – ну настоящие якудза, и говорят: «Слышь, пацанчик, разговор есть». Другой кассир сразу побежал прятаться у чёрного хода. Когда я выслушал этих людей, оказалось, что недавно ограбили магазин электроники по соседству, а сами они – детективы. Что-то странное у нас в стране с детективами творится, если честно.

Кстати, вспомнилось тут. Давным-давно я подрабатывал в [мини-маркете] Lawson кассиром. Как-то раз в два утра в магазин вошли двое, у левого всё лицо было в крови. Купили нож для резки фруктов и ножницы. Интересно, как они сейчас поживают?.. Сотрудники Platinum по-разному провели выходные. Кто на вечеринку пошёл, кто ещё куда. Один я бухал… (-_-)

Фото, снятое на прошлой неделе, после ханами. Сам я об этом мало чего помню... Воронье гнездо на голове, потому что долго валялся на газоне. На фото есть ещё и неприличный жест, я его по этическим соображениям зацензурил.



Я мечтаю, когда состарюсь, открыть свой собственный книжный магазин, который будет работать на условиях клубного членства. И да, там будут подавать вино.



@fumito_ueda:
Фумито Уэда
отец Ico

Почитал твиттер и понял, что многие разработчики обзавелись iPad2. Интересно зачем.



@Harada_TEKKEN:
Кацухиро Харада
Отец Tekken

Устанавливаем автоматы:



Лол, как же я раньше об этом не подумал! **RT**@NinjaBoyTellEm: Из числа ваших фанаток. Да, даже у вас есть поклонницы.

А где бы и мне найти себе такую девушку? лол **RT** @AndreyENG Можно ли будет играть в TTT2 кооперативно? Мы с моей девушкой обожаем Tekken!

lol **RT** @Fenrir_Lilith Это для вас, чуваки, продолжайте жечь! :P



В тебе 27000 полигонов и 35 см. Милая и мелкая. **RT**@Lili_TEKKEN Во мне правда 193 см роста? Так говорит теккенпедия, но они обычно ошибаются.

Замышляем что-то недоброе с Хироси Мацуяма из CyberConnect2:





Константин Говорун

Справа: Так выглядит распорядок дня на Captivate. Завтракаем, узнаем о новых анонсированных играх (всего их было три: Dragon's Dogma, SSFIV Arcade Edition, Dead Rising 2: Off the Record), слушаем три презентации, обедаем, берем три интервью, ужинаем. И так два раза. На схеме моя группа – розовая.



2011 CAPTIVATE

Год назад – Гавайи, теперь вот – Майами. В Capcom любят работать, но умеют и отдыхать. Три анонса, шесть команд разработчиков, с полсотни журналистов со всего мира – все это вброшено в котел минивыставки Captivate на два дня под жарким флоридским солнцем.

Мы часто ездим в гости к зарубежным издательствам, но Capcom – компания, которую «Страна Игр» лучше всего чувствует и понимает. Заводной Йосинори Оно, скромный Хидеаки Ицуно, гордый Хироюки Кобаяси, позитивный Йосинори Кавано – все они на удивление (по японским меркам – уж точно) открыты для общения. «Слушай, – говорит мне режиссер Devil May Cry 3 и 4. – А вот в 2008 году к нам в Осаку приезжала русская журналистка, красивая такая девушка, похожая на Леди. Как там она поживает?». Я тем временем строчу SMS: «Ицуно не знает, кто такой Акира Ямаока, зато помнит Наталью Одинцову. Это слава!». Йосинори Оно, создатель Street Fighter IV, приезжал в Москву – не без участия «СИ» – теперь его подвиг хочет повторить тезка, Кавано-сан. Продюсер всего, что выходит под брендом Dead Rising, в прошлом работал над циклами Mega Man и Breath of Fire, а сейчас увлекся Россией. Я посоветовал ему сделать игру с механикой Sengoku Basara, но посвященную Великой Октябрьской революции. Он пообещал подумать.

«Слушайте, – спрашиваю я японцев, – а расскажите, пожалуйста, почему здесь нет DMC? Что с игрой?» Кавано объясняет: «В Capcom очень близко к сердцу приняли негативную реакцию фанатов. Поэтому демоверсию будут показывать только тогда, когда она гарантированно сможет всех убедить в высоком качестве игры. А вообще – в команде все очень расстроились тогда. Один геймдизайнер три дня неотрывно читал комментарии на форумах, и лицо его было чернее тучи. То плакал, то грязно ругался. В итоге коллеги выдернули шнур из розетки, отключили компьютер, а сотрудника отправили на недельку в отпуск». Заметив, что я мне стало слегка не по себе, Кавано добавил: «Не беспокойтесь! Ицуно-сан присматривает за проектом, поэтому все должно быть хорошо». Наши друзья из Capcom в очередной раз прямо подтвердили: вся работа с западными студиями идет строго под контролем (в том числе и творческим) режиссера и пары помощников из японского офиса. В издательстве до сих пор стыдятся низкого качества игры Dark Void (в том случае западным разработчикам была предоставлена свобода), и второго такого провала не допустят.

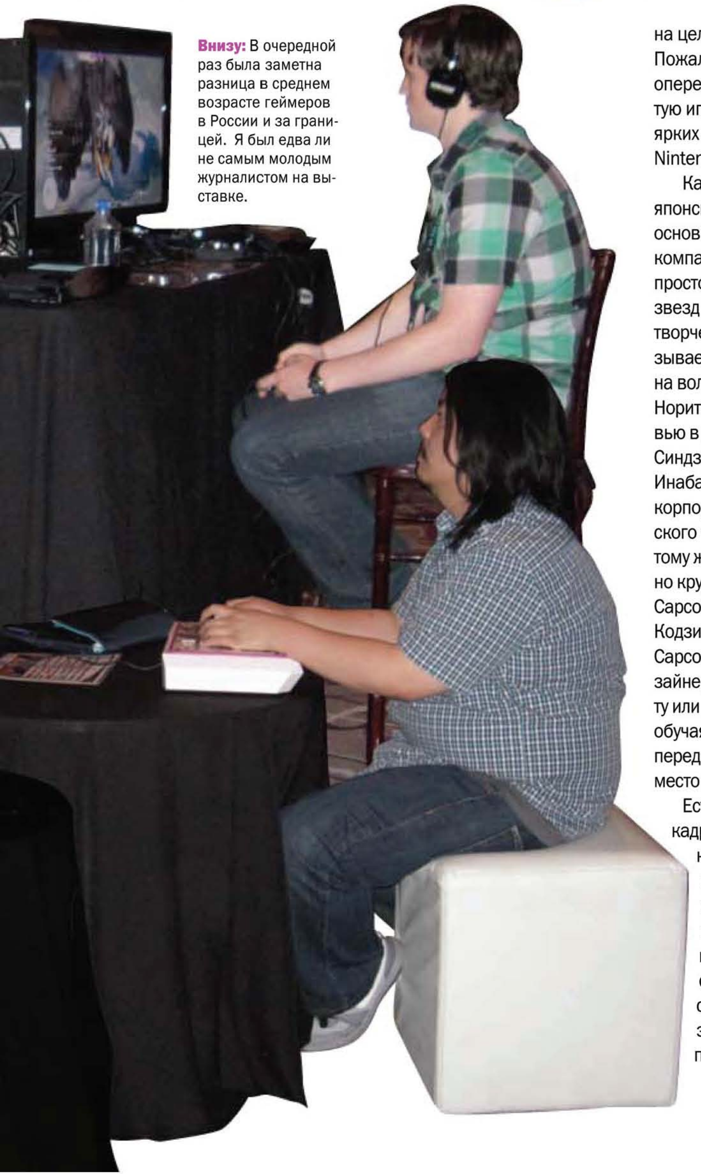
Когда я писал этот текст, я осознал одну любопытную вещь. Capcom, хоть и слыл одно время фабрикой сиквелов и римейков, на деле может похвастаться большим числом прорывов, чем большинство других издательств. Посудите сами. Street Fighter II сформировала облик файтингов на пару десятков лет вперед. Street Fighter IV возродила жанр. После Resident Evil впервые заговорили о survival horror, а Resident Evil 4 придала играм-ужастикам новый облик. Devil May Cry породила не получивший пока точного названия жанр, куда входят десятки хитов: от Onimusha 3: Demon Siege и Bijingai до God of War, Bayonetta и Dante's Inferno). Наконец, Monster Hunter, пусть и локально в Японии, но вызвала моду











Внизу: В очередной раз была заметна разница в среднем возрасте геймеров в России и за границей. Я был едва ли не самым молодым журналистом на выставке.

на целый новый стиль игровой жизни. Пожалуй, как трендсеттер, Capcom опережает любую другую отдельно взятую игровую компанию, хотя по числу ярких авторских, неповторимых проектов Nintendo и вне конкуренции.

Как так вышло? Число непонятных японских фамилий парой абзацев выше – основная причина успеха Capcom. Ведь компания планомерно выращивает не просто сотрудников-роботов, а настоящих звезд геймдизайна, с именем, талантом и творческим багажом. Многим потом оказывается тесно в рамках Capcom – так, на вольные хлеба ушли Ёсики Окамото и Норитака Фунамидзу (читайте его интервью в разделе «Фамицу»), Хидеки Камия и Синдзи Миками, Кейдзи Инафуне и Ацуси Инаба. Это тоже нетипично для японской корпорации, но по-настоящему творческого человека на цепь не посадишь. К тому же, каждый до ухода внес достаточно крупный вклад в библиотеку хитов Capcom. И, допустим, если потеря Хидео Кодзимы для Konami невосполнима, то в Capcom намеренно не позволяют геймдизайнерам привязываться к одному проекту или циклу, тасуют команды и проекты, обучая молодежь и ставя новые вызовы перед ветеранами. Уйдет один – на его место тут же станет другой.

Есть и еще один метод работы с кадрами. Capcom – игровая компания из Осаки (для Японии – как Санкт-Петербург для России), в то время как почти все остальные располагаются в Токио; помимо всего прочего, она испытывает трудности с набором новых компетентных сотрудников, рабочей силы для звезд-геймдизайнеров. В том числе поэтому она активно ищет партнеров за рубежом, а самых доверенных-проверенных – покупает (как произошло с создателями Dead Rising 2). Пробует она работать и с японским студиями – например, Asura's Wrath делает CyberConnect2 (известная файтингами по мотивам Naruto). Этот проект на Captivate представляло три человека: продюсер из Capcom, режиссер из CyberConnect2 и лично президент студии. Не удивлюсь, если успех Asura's Wrath сделает издательство и студию еще ближе.

Справедливости ради стоит сказать, что из представленных на Captivate 2011 игр на роль нового прорыва тянула разве что Dragon's Dogma – масштабный, дорогой проект от команды, подарившей нам Devil May Cry 4. Игры Resident Evil: Operation Racoon City и Resident Evil: Mercenaries 3D (о них мы рассказывали в предыдущем номере) – любопытный эксперимент, но не главный для компании. Asura's Wrath – яркая, новая игра «в духе Devil May Cry», Street Fighter x Tekken – громкий, очень перспективный 2D-файтинг, идущий по стопам Street Fighter IV, a Dead Rising 2: Off the Record – и вовсе обновленная версия прошлогоднего хита. Но, в конце концов, прорывы – на то и прорывы, чтобы случаться раз в несколько лет, не чаще. Мудрый Дзюн Такеути в интервью «Фамицу» пару месяцев назад привел метафору о семенах и плодах. Дескать, сажаем, сажаем, сажаем – и через три сезона собираем урожай. Отработав графические технологии, научившись на ошибках, придумав успешные новые концепции, Capcom может теперь спокойно выкатывать качественные новые хиты, параллельно сажая новые семена. И это прекрасно. **СИ**

PS3
XBOX 360

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PlayStation 3, Xbox 360
Жанр:
action
Зарубежный издатель:
Capcom
Российский дистрибьютор:
«1С-Софтклаб»
Разработчик:
Capcom
Режиссер:
Хидеаки Ицуно
Продюсер:
Хироюки Кобаяси
Мультиплеер:
не объявлен
Страна происхождения:
Япония

Dragon's Dogma

ДАТА ВЫХОДА
2012 год



Константин Говорун

Когда Хидеаки Ицуно был маленький и глупый – вернее, учился в старших классах школы – он зачитывался Толкиеном, бредил рыцарями, магами и драконами, играл с друзьями в настолки по правилам D&D. Специально для таких, как он, компания Enix придумала Dragon Quest (а чуть позже – пришла Square с Final Fantasy), но воображению Ицуно было тесно в пошаговых рамках жанра JRPG. Только в наши дни техника доросла до его мечты: чтобы играешь и как будто живешь в фэнтезийном романе – ярко, зрелищно, без бросков кубиков на бонус к атаке.

Тут стоит остановиться и подумать, откуда еще растут корни Dragon's Dogma (под детские мечты непросто получить самый крупный в Capcom бюджет и 150 сотрудников центрального офиса). Понимаете ли вы, что поступающие в продажу и даже просто анонсируемые игры, – это всегда привет из прошлого? Пару-тройку лет назад программисты и художники Capcom сели за работу над Dragon's Dogma, а еще за год-два до этого, заканчивая DMC4, продюсер с режиссером сочиняли и рвали в клочья дизайн-документы, представляли их на утверждение руководству, переделывали, дорабатывали, доказывали перспективность... Они не могли знать точно, что представят миру конкуренты в 2011-2012, какие жанры и темы окажутся на слуху. Туманные прогнозы маркетологов и – думаю, в первую очередь – собственное чутье дали им силы убедить дать проекту зеленый свет. В недавнем интервью Дзюна Такеути, нынешнего главного по разработкам, проскользнули слова о том, что весенний анонс Capcom вызовет реакцию в духе «Да вы что, там все с ума посходили?» Что ж, подумайте вот над чем: три года назад Хидеаки Ицуно и Хироюки Кобаяси, закончив типичное японское безумие Devil May Cry 4, сели делать с нуля action/RPG в открытом мире, стилизованную под европейское средне-



Внизу: Дракон в трейлере немного навевает воспоминания о Breath of Fire – RPG-сериале, который мы потеряли.

Внизу: Гоблины похожи на, простите, гоблинов в понимании авторов high fantasy. Ну и еще немного на форумных троллей из Интернета.

вековье. Насколько рискованным это предприятие казалось тогда, еще до успеха Demon's Souls, до истерии по поводу Monster Hunter? Впрочем, уже тогда Capcom было ясно: без «прыжка веры» место на рынке сохранить будет непросто. Смелые парни.

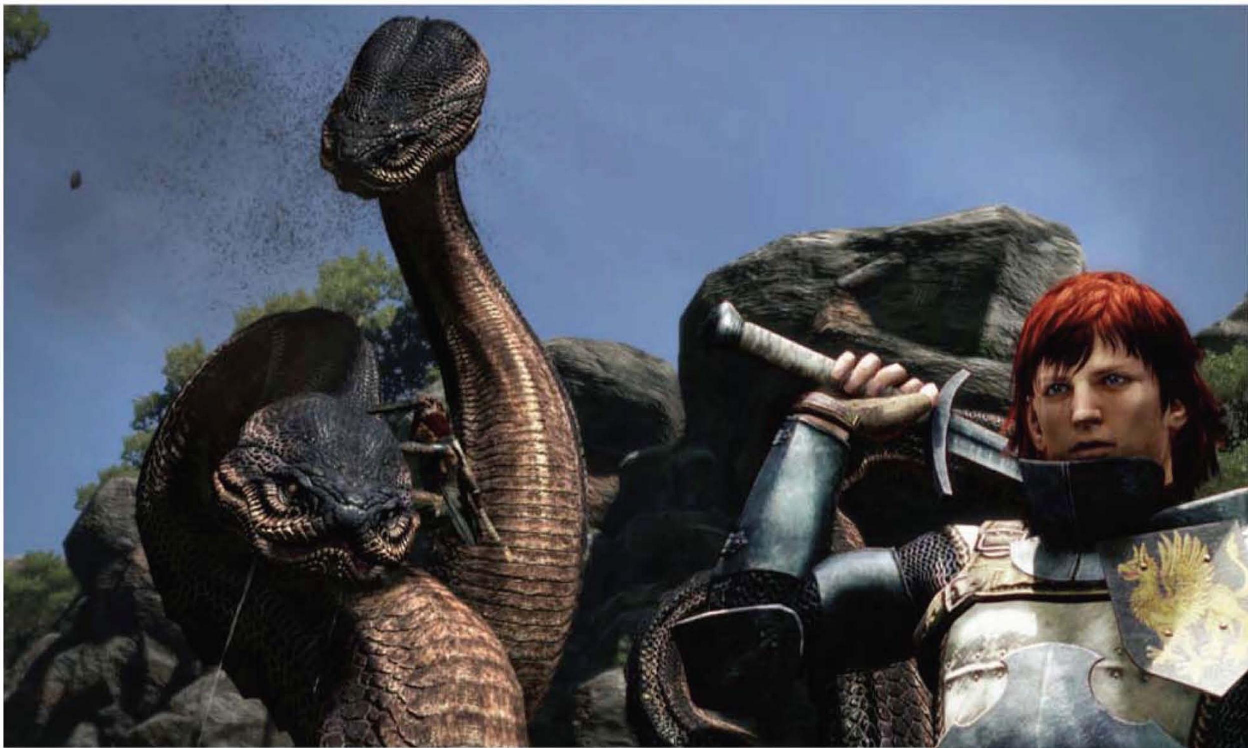
Связанные одной веной

Дракон рвет когтями грудь, похищает сердце, бросив напоследок: верни, если сможешь. И герой покидает родную деревню, причитания подруги детства, надевает лапти, берет в руки меч – и в столицу. К герою-королю, много лет назад сразившему дракона, а ныне – собирающему войска на новую битву... И это лишь первая иголка в стоге открытого мира Dragon's Dogma. Кропотливо собирая из обрывков информации ответы на вопросы, герой – и геймер вместе с ним! – постепенно узнает, как только и можно убить чудовище и вернуть сердце. Да и дракон не молчит – развлекает жертву беседой, как кошка играет с мышкой. Не бесцельно, как выяснится позже. «Через героя дракон распространяет на мир свое учение – в этом и заключается смысл названия игры», – рассказывает Ицуно-сан, умалчивая о каких-либо еще подробностях. Что ж, не удивлюсь, если поиски сердца – метафора выхода из идейного тупика, в который угодила вся японская игровая индустрия. Ну серьезно, дракон – западные разработчики игр, сердце – геймеры, король – хиты прошлых лет, главный герой – сама Dragon's Dogma, робкая и слабая пешка, что достойна стать ферзем.

ДРАКОН РВЕТ КОГТЯМИ ГРУДЬ, ПОХИЩАЕТ СЕРДЦЕ, БРОСИВ НАПОСЛЕДОК: ВЕРНИ, ЕСЛИ СМОЖЕШЬ. И ГЕРОЙ ПОКИДАЕТ РОДНУЮ ДЕРЕВНЮ, БЕРЕТ В РУКИ МЕЧ – И ВПЕРЕД







Песочница для рыцарей

На словах игра – будто грезы наяву о живом фэнтезийном мире, где каждая деталь – на своем месте. Мало того что «все на горизонте доступно: хоть леса, хоть горы, хоть поселения»! Ицуно рассказывает: «Вы можете издалека увидеть, как гигантское чудище атакует деревню, и тут же принять решение – скакать вперед на помощь или трусливо повернуть назад». Особое внимание на презентации уделили столице, самому большому городу в игре. По его улицам бродит пара сотен NPC, все озвучены, уникальны, у каждого есть роль в быту. Двадцать четыре часа в сутки что-то происходит: день сменяется ночью, люди ходят на работу, делают покупки в магазинах. Город делится на три сектора: аристократов, торгашей и бедноты; в каждом – свои порядки, архитектурный стиль, жители. В темное время суток леса за стенами кишат злобными чудищами, а с приходом рассвета они прячутся по норам. Такой же распорядок дня и у бандитов в квартале бедноты. Это все, вроде бы, привычно, но разработчики намекают, что «герой в силах населить свой мир такими NPC, какими пожелает». Своими действиями или бездействием он влияет на королевство, а вместе с ним – и на его жителей. Как именно это работает, Ицуно пока не поясняет.

Друзья поневоле

Герой путешествует по миру не один, а с троицей напарников-ботов. В терминологии игры это «пешки» (от англ. pawn). Первый, поспешный вывод: все ясно, это лишь дублеры для офлайн-режима мультиплеерной игры на четыре персоны. Ну, вроде Lost Planet 2. Однако стоит задать правильные вопросы, как уверенность рассеивается. Сетевой режим в игре действительно планируется, но скорее, в духе Demon's Souls или Dragon Quest IX. Миры разных геймеров будут как-то взаимодействовать, в частности, в партию разрешат включать «чужих» пе-



Справа: Это лишь один из примеров того, как может выглядеть герой игры. Например, рыжий, с прической, как у Врена, и серо-голубыми глазами.

До гор на горизонте можно дойти – в этом весь смысл игры в открытом мире.



шек, но вот проходить игру вчетвером, судя по всему, не позволят. Это было бы и нелогично – что, сразу у четырех «избранных» дракон потырил сердца? Кстати, население городов «тем, кем хочешь» тоже может быть как раз аналогом механики Dragon Quest IX или технологии Street Pass из Nintendo 3DS – когда NPC мигрируют к вам через сетевое соединение. Но это лишь предположение.

Не все так просто и с самими «ботами». Это не случайным образом сгенерированные болванчики, а полноценные персонажи – с именами, репликами, бэкграундом, озвучкой и ролью в сюжете. Пешки присоединяются к вашему квесту, но могут и покинуть героя, если тот откажется от услуг. Они обитают в городах, но неуловимо отличаются от простых NPC – те в бой не пойдут, сколько ни проси. Для упрощения, можно считать «пешек» чем-то вроде потенциальных спутников из Fallout; разве что их гораздо больше и, опять же, они важны для основного сюжета, а не только необязательных квестов.

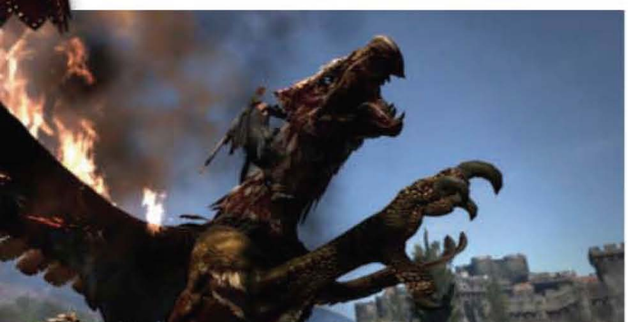


В одиночку грифона не завалишь – ну, возможно даже, что вообще никак.

В ПАРТИЮ РАЗРЕШАТ ВКЛЮЧАТЬ «ЧУЖИХ» ПЕШЕК, НО ВОТ ПРОХОДИТЬ ИГРУ ВЧЕТВЕРОМ НЕ ПОЗВОЛЯТ.



По перьям грифона очень удобно карабкаться поближе к шее. Главное – не упасть с большой высоты на землю.



Тех же щей? В помойку слей!

Как правило, навешивание ярлыков («А из игры X похоже на B из игры Y») – удобный инструмент (и пресса приучила к нему геймеров), но рядом с этой игрой он начинает сходить с ума. Сайт Eurogamer метко прозвал Dragon's Dogma смесью Monster Hunter с Oblivion. После первых роликов игру сравнивали также с God of War, называли высокобюджетным клоном Demon's Souls; не остался без внимания и реверанс в сторону Shadow of the Colossus (Ицуно даже был вынужден признаться: шедевр Фумито Уэды знает и любит, но сходство лучше отнести на случай «great minds think alike»). Так или иначе, все сравнения верны, но толку от них – чуть, не дают они ничего понять об игре. Дело в том, что Dragon's Dogma – идеальное дитя всей нашей игровой эпохи (и дело не только в кризисе японской индустрии). Вспомните, что я писал год назад в статье об эволюции жанров: «приключения в открытом мире» – категория игр, в которой найдут точки соприкосновения и RPG, и action, и adventure. DD – блюдо именно такого внежанрового игрового фьюжна с лозунгом «свобода должна быть интересной».

На шею, свесив ножки вниз

С планами режиссера мы разобрались, но как это достигается на практике? Лучше всего понятна боевая система, благо после презентации прессу повели проходить демоверсию – подраться с гоблинами и победить грифона. Под управлением игрока оказался персонаж класса Stryder. Быстрый, ловкий, в чем-

то напоминающий Леголаса. Неудивительно, что схватка с гигантской птицей смотрелась цитатой из «Властелина колец» – ну, где эльф бегал по мумаку и стрелял зверю в затылок. Ведь главная фишка Dragon's Dogma – то, что по всем боссам можно произвольно лазать (в Shadow of the Colossus, напомню, нужно было найти точку с мехом). То есть, можно и по старинке, как обычно, тыкать мечом в пятку, пока чудище не сдохнет от смеха. Но правильное решение – экспериментировать, пока не придумаете что-то классное. Да, в отличие от Shadow of the Colossus, нет и единственно верной точки, в которую нужно воткнуть меч. И QTE, разумеется, тоже нет.

Грифон летает в небе – и есть несколько способов опустить его на землю. Очевидное решение – атаковать огненными стрелами, чтобы поджечь птице крылья. Разработчики подсказывают: а еще можно взять труп гоблина и использовать как приманку. Так или иначе, грифон оказался на земле, я забрался ему на шею. Чудовище недовольно тряслось, пытаясь сбросить меня. Я добрался до уязвимого (на мой вкус – так-то оно ничем не обозначено) места и начал тыкать в него кинжалами что есть мочи. Меня поддерживали мои пешки – маг то лечил, то накидывал бонусы на мое оружие, а мечник бил птицу по ногам и крыльям. Вместе – сдюжили. Впрочем, на выставке показывали и разбирали еще один трейлер – о битве с гидрой. И вот там уже задача куда сложнее – ведь головы чудовища отрастают, и прямо на поле боя герой должен выдумать что-то, что позволит решить эту проблему.

Все это безумие происходит в реальном времени и по правилам экшн-игр. Например, у магов нет никакой маны, а все заклинания можно повторять сколько угодно раз. Они лишь требуют время на перезарядку, и чем круче – чем дольше. Ицуно объясняет: «Мы не хотим, чтобы получилось так, что маг израсходует все очки магии и превратится в статиста». Аналогично действуют и спецатаки страйдера – например, град стрел. Любопытно устроено и взаимодействие между членами партии. Например, ваш боец может схватить гоблина сзади и обездвижить, чтобы напарник безопасно добил врага. Доступны и простейшие команды в духе командных шутеров: иди туда, атакуй того, лечи своих.

По боссам Ицуно объясняет: «Мы хотели передать живость существ, их размеры и позволить вам действовать как душе угодно». Еще один важный комментарий касается прокачки пешек. По информации журнала «Фамицу», это возможно, однако на презентации Ицуно сказал, что «лучше найти более сильную пешку того же класса. Либо же того, кто осведомлен о слабых местах босса, за головой которого вы отправляетесь. Игра устроена так, чтобы вы постоянно адаптировали партию к меняющимся условиям». Что касается персонажа, то он определенно сможет прокачивать свои характеристики и получать или покупать более мощные оружие и экипировку.

Пожалуй, главная и уже хорошо заметная проблема Dragon's Dogma – внешний вид игры. Я далек от занудства российских игрожуров с писишным прошлым, которые будут ныть о графических движках и тормозах. Мне не нравится арт-дизайн: персонажи и монстры выглядят серо и скучно; совсем не то, что мы привыкли ждать от Capcom. Честное слово, кажется, будто эту часть отдали на откуп какой-то восточноевропейской компании! Главный герой создается геймером в редакторе персонажей, а это значит: у игры не будет определенного лица. И не дай бог, если им Capcom назначит гидру! Змеючьи головы классно рубить, но глазеть на них слишком много мне откровенно неприятно. С другой стороны, ровно те же претензии предъявлялись Demon's Souls, но первое впечатление оказалось обманчивым. Ицуно и Кобаяси называют игру «реалистичной», так что серость, землистость здешних людей и гоблинов может как раз подкреплять правдоподобность происходящего. Если Dragon's Dogma убедит, заставит поверить в себя, – внутренней красоты честного, без глянца и принцесс на горошине, мира мне вполне будет достаточно. Мы будем внимательно следить за проектом и надеемся поближе познакомиться с драконом. В конце концов, если Demon's Souls оказалась лучшей игрой 2010 года, ее единомышленница вполне может претендовать на эту честь в 2012. **СИ**

Внизу: Кадр на зеленом напоминает о Monster Hunter, а кадр с лампой – о Demon's Souls. Не так ли?





Интервью, Хидеаки Ицуно и Хироюки Кобаяси

? А что за жанр у игры? Вы говорили о том, что это экшн. Но у вас же действие разворачивается в открытом мире, что характерно для adventure. А еще все это чертовски похоже на западные action/rpg в духе Gothic или The Elder Scrolls. Как вы вообще думаете?

Я не уверен, что можно точно определить категорию, к которой стоит отнести Dragon's Dogma. Мы считаем экшн ключевым компонентом игры, поэтому для себя называем игру боевиком. Любой другой ярлык может вызвать непонимание вовне, поэтому лучше ограничиться таким, самым простым. Мы ведь уже два года плотно работаем над проектом, интуитивно понимаем, что хотим сделать, но не уверены, что кратко и емко вообще можно описать идею игры. Мы хотели выдумать фэнтезийный мир и игру о нем, где бои идут по механике экшнов. Именно последним мы и отличаемся от конкурентов, относящихся к RPG и adventure. Нестандартна и система пешек: их роль в сюжете, обмене информацией с геймером, боевка под управлением AI, – все это не вполне так, как в других играх.

? Я хочу понять, как структурирована игра. Есть ли в игре что-то, вроде системы репутации, или ключевые развилки сюжета с моральным выбором, который влияет на развитие событий? Есть ли ключевые квесты, которые надо обязательно выполнить?

Нет четкого списка квестов, которые надо выполнить, чтобы пройти игру. То есть, время от времени появляются те или иные задания, но вы сами решаете, что, на ваш взгляд, полезно сделать, чтобы пройти игру. То есть, NPC рассказывают вам что-то, делятся информацией, обещают что-то за помощь – и вы вольны сами определить, насколько это важно. Такие ваши решения и влияют на развитие сюжета.



Хидеаки Ицуно – справа, Хироюки Кобаяси – слева. Люди, которые подарили нам Devil May Cry 4 (работая вместе) и еще разные другие игры (работая по отдельности).

? Игра выглядит чрезвычайно реалистично. Для японских игр это нетипично. Было ли это сделано намеренно?

Я рад, что вы заметили. Это важно. Мы хотели выстроить фэнтезийный мир так, чтобы он казался правдоподобным. Это касается и внешнего вида персонажей, и обыденной жизни городов, и поединков. Мы много изучали референс – различные иллюстрации, арт-буки, книги о европейском средневековье, чтобы выработать стиль, который сделал бы мир реалистичным. Мы старались воспроизвести стиль европейской одежды, брони, оружия, мифы о драконах. Надеюсь, это получится.

? А могут ли пешки быть убиты навсегда? Есть ли у них роль в сюжете? Может ли герой наладить с ними какие-то живые человеческие отношения?

Если они умирают, то вы их можете оживить. Пока этого не сделаете – в бою использовать не сможете. Мы позже расскажем, что за штраф вы получите за вот это поднятие из могилы. У пешек действительно есть важная роль в сюжете. Дело в том, что пешки – не люди, это отдельный класс существ. Хотя выглядят совсем как мы с вами, но вот не человеки они. Кто они такие, почему у них есть особые способности, – ответы на все эти вопросы игра даст. И да, герой может наладить с ними отношения.

? Мне понравилось, как у вас устроена битва с боссами – гигантскими существами. Вам удается дать игроку понять, что враг смертен, что он получает урон, что вы можете придумать, как с ним справиться, но одновременно поддерживать тревогу и чувство опасности перед превосходящим вас по силам и размерам противником. Нет такого, что вы просто стоите и долбитесь гигантскому боссу в пятку в ожидании QTE. Как вам удается создать настолько осмысленный поединок?

Понимаете, все в таких битвах строится на взаимоотношениях игры и геймера. По-хорошему, каждое ваше действие должно вызывать адекватную реакцию, в ответ на которую вы тоже меняете свою тактику. В нашей игре это так, именно поэтому геймер чувствует, что сражается с живым существом, а не роботом с набором паттернов. Каждый раз, когда вы пробуете атаковать большое чудовище, вы видите, что из этого получается. Пусть оно большое, злое и сильное, вы все равно потихоньку нащупываете метод (один из многих возможных), с помощью которого можете надеяться его убить. **СИ**



Вверху: Иногда Асура напоминает Скара из Full Metal Alchemist. Только еще злее.

Asura's Wrath

Осенью, на Tokyo Game Show 2010, издательство Capcom шокировало фанатов сразу дважды. Дескать, плохая новость: westerntouch-переосмысление DMC от британской студии Ninja Theory. Хорошая новость: безумно стильный и чисто японский экшн Asura's Wrath от японской Cyberconnect2. Ну или наоборот: есть ведь на свете люди, которые видят в классическом Данте придурковатого гея. Наверное. Я таким руки не подам.



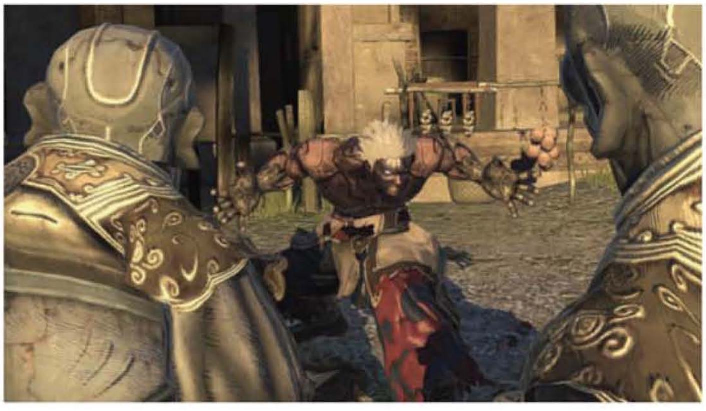
Константин Говорун

Свежие скриншоты Asura's Wrath эпизодически сливались в «Фамицу», но подробные комментарии и демоверсию разработчики приберегли к Captivate. Поиграть и там самим пока не дали – вместо этого авторы на глазах журналистов сами прошли уровень минут на пятнадцать, с сюжетными роликами, дракой с гигантским боссом из трейлера, QTE и перестрелкой с божественным космическим крейсером. Чем дальше – тем яснее становилось, что за игру строит Cyberconnect2.

«Мы хотим, чтобы игра удивляла здоровым идиотизмом происходящего», – признается режиссер проекта. Действительно, одно дело – необычный сеттинг, стилизованный под индуизм, совсем другое – драки с боссами размером с планету; такого мы не видели ни в Devil May Cry, ни в одном из подражателей. Журналисты наивно волнуются: «А западные геймеры вообще поймут, что происходит? Они ведь не очень-то подкованы в восточных религиях». Режиссер успокаивает: «Вообще-то, речь не идет о том, чтобы воспроизвести какой-то из индийских священных текстов дословно. Мы черпали вдохновение в восточных религиях, но все персонажи, события, мир – все придумано нами с нуля». Думаю, логично провести аналогию с ролью христианства в японских играх (см. текст в рубрике «Кросс-формат»): намеки, аллюзии, плюс заимствование формальных признаков – да, есть, но при желании можно этот смысловой пласт попросту игнорировать.

Один из ответов в интервью – про «инопланетян», впрочем будто зажег у меня в голове лампочку. Я понял, что Asura's Wrath чертовски напоминает – дилогию Дэна Симмонса «Илион» и «Олимп». Американский писатель предположил, что в далеком будущем постлюди, используя достижения в квантовой механике и нанотехнологиях, начнут отыгрывать роль греческих богов, а заодно и воспроизведут Троянскую войну, с Ахиллом, Гектором и прочими героями. И это лишь часть трагедии шекспировского размаха, в которой как бы смертные, как бы боги, как бы разумные машины, как бы роботы, как бы маленькие зеленые человечки и как бы литературные герои участвуют в как бы театральной постановке, построенной на действительно существующих в наши дни научных теориях. Мир Asura's Wrath тоже предлагает нам некую планету (может быть, Землю, может быть – и нет), где в разных плоскостях бытия сосуществуют смертные и боги, причем последние не являются взаправду творцами сущего; они лишь заняли это теплое место по праву сильного.

Другой важный комментарий: главный герой Asura's Wrath по модели поведения чертовски похож на типичного героя манги для журнала Shonen Jump – ну, то есть, Naruto или Dragon Ball. Русский журналист, присутствовавший

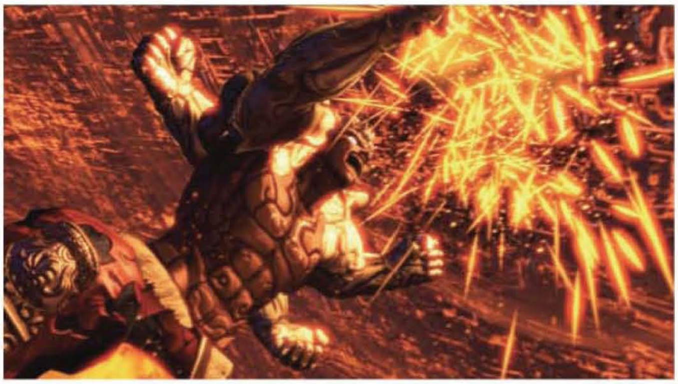


ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PlayStation 3, Xbox 360
Жанр:
action
Зарубежный издатель:
Capcom
Российский дистрибьютор:
«1С-Софтклаб»
Разработчик:
Cyberconnect2
Главный режиссер:
Хироси Мацуяма
Продюсер:
Кадзухиро Цутия
Мультиплеер:
нет
Страна происхождения:
Япония

ДАТА ВЫХОДА
2012 год





на Captivate, наивно поинтересовался, почему Асура такой злой – дескать, совсем как Кратос из God of War. Формальный ответ был таков: «Злой он не все время, а когда есть причина. А она такова – боги украли дочь Асуры, и он, понятное дело, пошел с ними воевать». На самом деле, в глазах главного героя пляшут язычки того самого inner flame, благодаря которому в Стране восходящего солнца принято прыгать выше головы. Образ Асуры – плоть от плоти часть японской массовой культуры, где

Вверху: Шесть рук – хорошо! Можно сдавать в печать три номера «СИ» в месяц!

Асура в реальном мире

Вообще говоря, «асура» – это не имя собственное, так называется целая группа сверхъестественных существ (как титаны в Древней Греции или демоны в христианстве). В индуизме и буддизме роль асуров немного разная, но грубо говоря, асуры – «плохие» боги, противостоящие «хорошим» богам – сурам. Причем необязательно речь идет именно о добре и зле. В одной из версий считается, что сурам больше важно духовное развитие, чувственные развлечения, а асуры – дети материального мира, они завидуют богам, проявляют воинственность, гордость и жажду власти. В этом смысле поведение и мотивация героя Asura's Wrath абсолютно объяснимы и соответствуют прототипу.



обыкновенный школьник (ОЯШ) может завоевать сердце красавицы, мальчик без особых талантов – победить заведомо более сильного ниндзя из древнего рода, полубог – сразить целую армию богов. И чтобы сделать это – им всем не нужны древние артефакты и хитроумные планы, достаточно напрячься и искренне постараться как следует. Work hard – и успех придет. Ярость Кратоса – бессмысленная ярость убийцы-берсерка, ярость Асуры – холодная ярость стахановца в угольной шахте.

Разработчики раз за разом используют слово «dramatic», чтобы подчеркнуть накал страстей в игре. «Каждая драка будет подкреплена сюжетным обоснованием, никаких пустых уровней-филлеров», – обещает режиссер. Журналисты обращают внимание на большое количество QTE в демо-уровне – а ну как вся игра окажется такой? Разработчики признают: в отдельных кинематографических сценах без QTE – никуда; они хотят так показать, что геймер реально принимает участие в событиях. Но, по возможности, все основные драки будут отыгрываться честно, с джойпадом в руках. И даже в сюжетных роликах будут моменты, когда геймер лично и честно (то есть, не по QTE) влияет на исход событий. Появятся и довольно длинные эпизоды, где Асуре предложат пробиваться через полчища рядовых противников. «А можно ли будет прыгать? Как насчет логических загадок?» – спрашиваю я. Увы, пока это запретные темы, а в демо-уровне ни того, ни другого показано не было.

Отдельный вопрос – система боя. Вряд ли она будет в чем-то слабее, чем в других японских экшнах, смущает лишь обилие перестрелок в демо-уровне. Очевидно, что игра куда зрелищнее и интереснее, когда Асура дерется с врагами врукопашную. С другой стороны, очень ярко выглядели кадры, где герой хватает выпущенную в него ракету и сбивает ей космический крейсер. Ничего столь уж оригинального – но все равно круто. Также в демке была замечена шкала, условно говоря, ярости; очевидно, что после ее накопления, герой получает доступ к более сильным атакам. Зато, судя по одному из ответов в интервью, Asura's Wrath – одна из немногих игр в духе DMC, где не нужно собирать красные орбы, чтобы открывать новые приемы. Честное слово, это уже немного утомило.

Под конец напомню, что студия Cyberconnect лучше всего известна файтингами по мотивам Naruto, что внушает доверие. Она знает толк и в анимешных героях, и в балансе боевой механики, и в зрелищной графике, и в ярком арт-дизайне. Продюсеры из Capcom, в свою очередь, хорошо понимают, что нравится фанатам зрелищных экшнов с толикой фирменного японского безумия. Именно поэтому за будущее Asura's Wrath мне совершенно спокойно. Да, и напоследок журналисты поинтересовались – как насчет клевых женских персонажей, вроде Леди из Devil May Cry. Разработчики посмеялись и сказали: да, у Асуры будут и друзья, а какие именно – расскажут позже. Что ж, ждем с нетерпением. **СИ**





Сверху: Противник настолько велик, что может легко раздавить Асуру, как муравья. Но не в размерах счастье...

Слева: Битва богов по версии Asura's Wrath. Жаль, что ничего подобного не показывали в фильме «Битва титанов».

«Босс размером с планету» – это отнюдь не фигура речи.



Интервью
с главным режиссером (Хироси Мацуяма) и продюсером (Кадзухиро Цутия)

? Для начала расскажите, а будет ли в игре комбо-система, как в Bayonetta, или же нужно будет тупо бить по кнопкам, как в God of War?

ХМ: Да, у нас будет достаточно сложная комбо-система. То есть, мы рассчитываем на опытных геймеров, не новичков.

? А будет ли персонаж прокачиваться, проходя уровни, и открывать новые способности?

ХМ: Нет, традиционной системы прокачки не ждите, но сюжет игры устроен так, что Асуре придется меняться, реагируя на то, что с ним происходит, на события вокруг. А раз так – то и приемы у него тоже будут открываться новые по мере прохождения игры.

? Что, каждый новый уровень – плюс одна рука?

ХМ: *смеется* Ну, все не настолько просто. Но замечание – верное. Ведь далеко не всегда у Асуры будут шесть рук, и да – когда у него их полный комплект, он заметно сильнее, и ему доступны более мощные атаки. А когда потеряет лишние руки – станет слабее.

? Я увидел в демоверсии линейку, которая заряжается простой долбежкой по кнопке – и что, так всегда можно будет усилить Асуру?

ХМ: В драматических моментах – да, именно так. Заряжаешь, потом активируешь сильную атаку. Но в других частях уровней она заряжается и используется иначе.

? Вы наверняка знаете, что фанаты DMC не очень довольны перезагрузкой цикла, а вот вашу игру признали своей. Ну, это же тоже сумасшедший японский экшн с крутым главгероем, который может им заменить DMC! Что вы об этом думаете?

КЦ: Ну, как разработчик Asura's Wrath, я польщен таким сравнением и рад, что наша игра нравится поклонникам Devil May Cry. Но как сотрудник издательства Capcom должен сказать, что нельзя так уж сразу разочаровываться в новой DMC – я думаю, что нужно сначала посмотреть на игру в действии.

Новый DMC привносит в цикл новое, свежее – и это хорошо само по себе. Перемены – это правильный шаг. А вот насколько в DMC удалось задуманное, вы увидите позже. Ведь сейчас, по сути, игра не готова и судить нечего. Что касается Asura's Wrath, то мы ведь тоже не делаем что-то, похожее на традиционный Devil May Cry, но в другом сеттинге. Хотя, конечно, и рады будем, если игра понравится фанатам Devil May Cry. Наша задача – выйти за рамки прямолинейного экшна и предложить новый способ излагать такие истории. Так, как геймеры еще не видели, к чему не привыкли. Поэтому и мы, и авторы DMC работаем над схожими задачами, независимо и по-разному. У кого лучше получится – увидите, когда игры выйдут. Что касается DMC, то пока игра получается странной, необычной, непривычной, но уверен, что у DMC есть большой потенциал, и фанатам она понравится.

? Ну, что касается изложения сюжета, то мне очень понравилась работа с камерой. Расскажите, как вы это делаете?

ХМ: Мы хотели сделать Asura's Wrath особенной, драматичной, и камера – один из инструментов изложения истории. Типичная игра устроена так, что геймплейные моменты чередуются с сюжетными роликами. У нас камера – важное связующее звено между ними, ключевой компонент в построении драматических сцен, стирающий границу между играбельными и неиграбельными эпизодами. В бою камера постоянно и логично меняет перспективу, показывая наиболее яркие, важные моменты, а как только начинается сюжетный ролик – камера плавно переводит геймера к нему. В результате история игры не прерывается монтажными склейками, а драматические моменты выделяются особенно ярко.

? И расскажите, пожалуйста, подробнее, на пальцах о мире Asura's Wrath Я тут вижу богов, полубогов, индуизм.... инопланетян. Что здесь вообще происходит?

КЦ: Сам Асура – полубог, его враги – другие полубоги и боги. При этом на планете, где все происходит, есть еще и люди, которые там просто живут. Но драки происходят на уровне бытия, недоступном для простых смертных. Враги похитили дочь Асуры, он хочет вернуть ее и хочет отомстить – это его главная мотивация. О других подробностях сюжета вы узнаете уже из самой игры.

Что касается инопланетян, то их нельзя так называть хотя бы по формальным признакам. Ведь они не прилетели с какой-то другой планеты, а живут здесь. И это и есть боги. Другое дело, что это не просто высшие существа, они развивают и технологии - на своем, недостижимом для людей уровне. И здесь научная фантастика соединяется с фэнтези. В конце концов, любая достаточно развитая технология неотличима от магии. Именно благодаря своей силе эти существа и являются богами для людей. СИ

Кто все эти люди?
(слева направо)

Сейдзи Симода
работает в Cyberconnect2 пять лет, но впервые публичной персоной стал только прошлой осенью. Тогда он рассказал прессе, почему Asura's Wrath делается на движке Unreal Engine 3.0, а не капкомовском MT Framework. Если вкратце: потому что так лучше.

Хироси Мацуяма
глава студии Cyberconnect2, который не просто руководит компаний, но и лично занимается производством игр. Помимо Naruto (те, которые файтинги), его следует благодарить за неплохой ролевой цикл .hack для Square Enix.

Кадзухиро Цутия
режиссер малоизвестного ужастика Haunting Ground, вышедшего на PlayStation 2 в 2005 году. В Capcom работает с девяностых годов; в частности, участвовал в создании Street Fighter Alpha вместе с Норитакой Фунамидзу (см. интервью в разделе «Фамицу») и Хидеаки Ицуно (см. интервью по Dragon's Dogma).







У двух бойцов общая линейка энергии, что позволяет по-новому взглянуть на tag-механику кроссоверов.



С треххитовым шорюкеном и динозавры нипочем!

PS3
XBOX 360

Street Fighter x Tekken



Кроссовер-файтинг – это конфликт. Когда сталкиваются лбами две вселенные – видеоигр и комиксов, например – конфликт получается ярким, запоминающимся… и таким предсказуемым! Но все меняется, когда стравливают двух представителей одного жанра – Street Fighter и Tekken. Никому ведь и в голову не могло прийти сравнивать две легенды – недавно вернувшего трон короля «плоских» файтингов и фаворита трехмерного направления – настолько эта идея кажется дикой, нереальной, невозможной… и конфликтной! Шорюкен против джагглов! Кто сильнее? Чунь Ли против Нины Вильямс! Рю на одном ринге с Кадзуей! Кто победит? Кто прав? Кто виноват? The answer lies in the heart of battle!



Евгений Закиров

Видно, что Capcom сумели задеть за живое. Потянули за ниточки, которые в один миг привели в движение механизм фанатского рейджа. Поклонники Tekken негодуют: им не нравится внешний вид, сокращенный мувлист, боевая система. Но все это в сущности мелочи, потому что единственная претензия этих людей сводится к одному: «Street Fighter г*вно, потому что он другой». Они готовы отстаивать свою точку зрения точно так же, как и ценители двухмерных файтингов от Capcom. Чего добился Tekken? Разве можно его ставить в один ряд с великим сериалом? Только Рю, только хадокен, только победа! В общем, наблюдать за перебранками в сообществах любителей файтингов очень интересно. Пока перевес на стороне Capcom – именно их взгляд на конфликт первым поступит в продажу и вообще пока только он представлен вниманию публики. Конечно, он еще и проще в производстве. У Namco Bandai все только впереди, и Tekken x Street Fighter, возможно, восстановит баланс сил. Но пока этого не случилось, мы можем изучить подробности «первой ласточки», показанной на прошедшем в апреле ивенте Captivate. Продемонстрированная версия послужила причиной для множества яростных споров, которые не утихают и сегодня, спустя месяцы после события.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PlayStation 3, Xbox 360
Жанр:
fighting.2D
Зарубежный издатель:
Capcom
Российский дистрибьютор:
«1С-СофтКлаб»
Разработчик:
Capcom
Страна происхождения:
Япония
Мультиплеер:
vs, local/online

ДАТА ВЫХОДА
март 2012 года (Европа)



Сверху: Артему Шорохову стиль арт-дизайна SF x Tekken не нравится. Чертов теккеновец!

Преемственность

На что надеется продюсер игры, уже хорошо всем знакомый Есинори Оно? Вот его видение вопроса: взять за основу механику Super Street Fighter IV, сделать боевую систему динамичнее, прикрутить к ней tag-режим и подключить к делу самых известных персонажей вселенной Tekken. Пока все соответствует задумке, но именно это и заставляет отпускать злорадные шуточки в адрес Capcom. Дело в том, что хотя визуально игра заметно похорошела с момента анонса, назвать графику хотя бы «приемлемой» сложно – она лишена какого-то определенного стиля и потому очень сильно напоминает тот же SSFIV, что, с одной стороны, неплохо, но вообще-то повторение пройденного и топтание на одном месте. Конечно, это всего лишь первое впечатление, но ведь от него всегда сложнее всего отделаться.

Лети!

1. Чтобы подбросить противника в воздух, необязательно прибегать к помощи одиночного или tag-комбо. Достаточно нажать HP и HK одновременно. На скриншоте Нина подбрасывает Рю в воздух. После этого можно либо продолжить комбо, либо позвать другого бойца.
2. Как правило, tag-комбо более сложные, зато наносят больший урон.







Кривляния ну точно как в Street Fighter IV! Жаль только, что со стороны Tekken никто не корчит таких смешных рож.

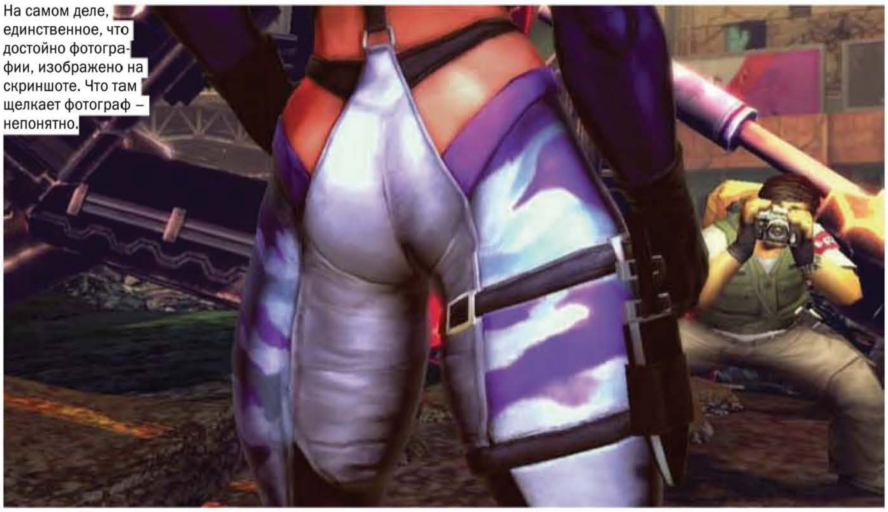
Разработчики спешат заверить, что на показанных публике скриншотах не финальная версия «визуальной составляющей», и что на сегодняшний день о стилистике игры лучше судить именно по фонам. Они и правда стали более детализированными и интересными. Неприглядная арена из самого первого трейлера, та самая, с позаимствованными из Street Fighter IV человечками на дальнем плане, была доработана, и теперь ее не стыдно показывать. Понятно, что вот там – зал игровых автоматов, на фоне что-то ломают, а вообще вот-вот ожидается нападение огромных роботов. При этом представители Capcom ссылаются на так называемое «liquid feel», хотя, по-моему, для описания лучше всего подходят слова комьюнити-менеджера компании: «Игра стала ярче и грязнее, ощущается такой своеобразный гранж». Что есть, то есть. Кстати, обратите внимание на то, что локации не позаимствованы из предыдущих выпусков сериалов, и вообще не имеют с ними ничего общего. Взять







Вверху: Американская военщина демонстрирует мускулы. Жаль, Зангиева в демоверсию не завезли.



На самом деле, единственное, что достойно фотографии, изображено на скриншоте. Что там щелкает фотограф – непонятно.

заимствованиями из четвертой части. Решение оправданное, потому что в SSFIV были намешаны персонажи из разных выпусков сериала, хотя вопрос популярности того же Абеля остается открытым. Почему он? Ведь фаворитка – Вайпер! Зато выбор остальных героев не вызывает неудомения: Рю, Кен, Чунь Ли – это стандартный набор для всех кроссоверов, которыми отметилась компания Capcom. Кену, правда, везет меньше всех – иногда его забывают и оставляют не у дел (MvC3). Немного удивило появление Гайла, который, конечно, ветеран уличных боев и ночной кошмар парикмахера, но все-таки, положа руку на сердце, – герой трех ударов. «Соник бум», «флэш кик» и двойная подсечка – это как-то слишком просто даже для такой сборной солянки, как эта.





Боевые стили Мардука и Абеля внезапно оказались очень похожи.

ту же арену с динозаврами за невысокими ограждениями, которые, кажется, вот-вот оттяпают бойцам ноги, – это же Dino Crisis! Нелепая догадка? Вовсе нет, подтверждение этой безумной мысли нашлось практически сразу.

Sonic Boom!

Обычно для кроссоверов боевая система придумывается с нуля, что позволяет угодить и одним, и другим, и привлечь внимание третьих, которым все эта чехарда вроде бы вообще не интересна. Здесь же сразу подхватывается «своя» суперлояльная аудитория и перетягивается, условно, «вражеская». А может, ну, понравится? Герои-то знакомые! Удары понятные! По большому счету, это самый честный подход к созданию такого рода игр: Capcom и Namco не пытаются собрать универсальное поле битвы, а приглашают повоевать каждый на своей территории.

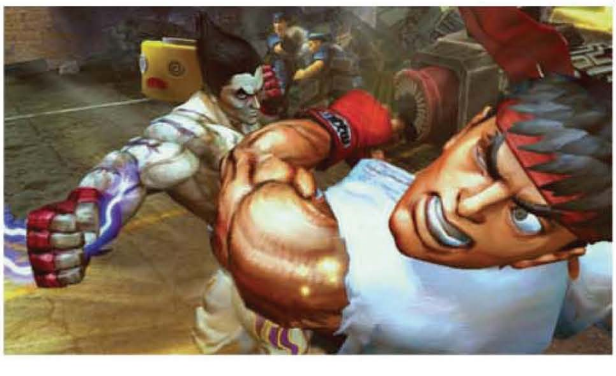
SFxT чем-то напоминает Rival Schools, причем эта ассоциация прошла по рядам ценителей еще после показа самого первого трейлера. С того времени ничего кардинальным образом не поменялось, разве что по сцене запрыгали новые герои из обеих вселенных, и стало понятнее, к чему идет дело. Список бойцов со стороны Street Fighter, по всей видимости, ограничится

PC-версия

В пресс-релизе с Captivate было сказано, что игра выйдет на трех платформах: Xbox 360, PlayStation 3 и PC. Однако спустя несколько дней пресс-служба Capcom опровергла информацию о разработке версии для компьютеров. Что, на самом деле, странно: логотипы везде проставлены, выглядело все вполне убедительно. Не исключено, что Capcom просто поторопились с анонсом, и версия для PC все-таки выйдет, но с большим опозданием, как это случилось с SSFIV.

XBOX 360 PS3





От края экрана

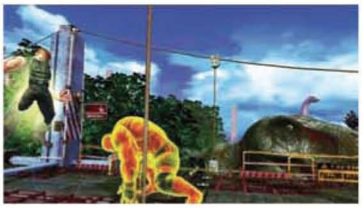
1. Мардук подобрался к Гайлу слишком близко. Правила SF гласят: держи противника на расстоянии и спамь «соник бумы», а если подойдет вплотную – бей «флэш киком». Мардук успел поставить блок, а Гайл из-за этого попал в переплет.





2. Заблокировав удар Гайла, Мардук тут же провел свой спецудар: схватил противника и побежал с ним к краю экрана. Этот удар расходует один «блок» энергии.

3. В конце Мардук швыряет Гайла о край экрана. В SSFIV Гайл тут же рухнул бы на пол, но в SFxT он лишь отскакивает, все еще беззащитный перед ударами грозного противника.





4. Вместо того чтобы провести один добивающий удар (противник отскакивает от экрана только один раз), второй игрок меняет Мардука на Кинга, и благодаря этому может либо провести еще одно мощное комбо, либо использовать суперудар.

О роли чернильно-масляных пятен в игре вы узнаете из интервью с Йосинори Оно.





Список знакомых лиц со стороны Tekken точно такой же: основной костяк – всем знакомые герои, вроде Кадзуи, Кинга и Нины (которую, правда, вряд ли можно назвать «местной Чунь Ли»), а уже после них идут Мардук и Боб. Разумеется, фанаты тут же поднимают рев. Почему Боб, а не Зафина? Зачем Мардук, если есть Кума, Панда, Маршал Ло и Алиса? Не стоит отчаиваться раньше времени. Capcom лишь дает понять, что будут и «классические» персонажи, хорошо всем известные, и новые, которые запомнились по последним выпускам, вероятно, самого популярного файтинг-сериала в России. Правда, в этих рассуждениях есть слабое место. Поместить всех не получится в любом случае, а включить в список действующих лиц новобранцев значит пойти на риск, причем нет никаких гарантий того, что он будет оправдан.

На подмогу

Мы уже привыкли к тому, что если речь идет о кроссовере, то почему-то обязательно надо навязывать tag-режим. Когда-то это удивляло, но сейчас предложение явно превысило спрос, и на очередной подобный анонс смотришь уже с недоверием. Дескать, ну ладно, велосипед изобретать не стали. При этом надо учитывать особенности tag-механики в разных играх. Capcom традиционно делала все, что называется, «для фана». Вы не найдете по-настоящему серьезных представителей сложного поджанра, разработанных этой ком-

Интервью с Ёсинори Оно



Сверху: Йосинори Оно – самый веселый и эпатажный геймдизайнер современности. Хорошо хоть, что в Чунь Ли он не переодевается на каждой презентации! Но, может быть, тайно шьет костюм Нины?

? Оно-сан, вы же наверняка фанат Street Fighter. Нам кажется, что вы будете необъективным по отношению к Tekken в вашей новой игре!

Кроссовер делается не чтобы показать, какой игровой цикл круче, где самые классные персонажи и техника боя. Я не собираюсь подчинять один мир логике другого. Для меня Street Fighter x Tekken – как совершенно новая игра, которую предстоит сделать с нуля и сделать классно. Вот представьте себе, что стою я со сковородкой у плиты и выдумываю вкусное блюдо. И как будто Street Fighter – это рыба, а Tekken – это мясо. И мне нужно сочинить рецепт, в котором эти ингредиенты органично сочетались бы. И совершенно неважно, что к рыбе, например, хорошо подходит перец, а к мясу – соль, потому что вкусным должно быть все блюдо, целиком. Поэтому композиция специй будет новая, специально для этого рецепта.

Но, может быть, я сделаю специальный секретный код, который сделает персонажей Street Fighter сильнее! *(смеется)*

? Расскажите о различиях в боевых стилях персонажей Street Fighter и Tekken. Насколько я успел заметить, у гостей из SF есть фаерболы, а суперудары героев Tekken – в основном цепочки физических атак, вроде комб из первоисточника.

Разница, конечно, большая. Если говорить глобально, то Street Fighter мотивирует действовать осторожно, выжидать, смотреть, что делает соперник, отслеживать дистанцию, думать о стратегии. А Tekken – более агрессивная игра, где атаке уделяется больше внимания, чем защите. Сначала бьешь – потом смотришь, как реагирует соперник. Как правило, как только игра начинается – в Tekken геймеры мгновенно пытаются нанести какой-то удар. А в Street Fighter – расходятся по углам. Конечно, наличие и отсутствие фаерболов – тоже важное отличие, но все же не такое существенное. Вспомните: далеко не у всех героев Street Fighter они есть! Поэтому совершенно нормально, что и гости из Tekken без них обходятся, это не делает их в чем-то слабее.

? В ролике и на иллюстрациях мы видели вот этот новый визуальный стиль – с пятнами масла. В это вкладывается какой-то особый смысл?

Я пришел к идее сочетания двух жидкостей, которые могут быть смешаны, но не растворяются друг в друге, – как масло и уксус или масло и вода. Это хорошо отражает идею кроссовера между Street Fighter и Tekken. Они как бы одновременно вместе и сами по себе. В дальнейшем и в игре, и в иллюстрациях к ней вы увидите еще больше на тему жидкостей, причем в основном вязких, тягучих, – как магма или клей. Это важная часть визуального стиля Street Fighter x Tekken.

? Расскажите, пожалуйста, о ваших отношениях с Namco. Как вы согласуете с ними то, что делаете с их персонажами? Все ли они разрешают вам, или же были случаи, когда что-то было запрещено?

О, отличный вопрос. Мы вообще никак не общаемся с Namco! Они не просто не контролируют ход разработки – вообще ничего не знают об игре! Вся информация получается ими только одновременно с обычными геймерами, из пресс-релизов и журналов. Например, прямо сейчас, когда вы задаете этот вопрос, они даже не знают, что в игре есть Кинг!

? Вот скажите, в чем разница между Capcom и Namco? Такое ощущение, что ляжки Чунь Ли становятся толще и толще с каждой игрой, а в Soul Calibur в это время груди Айви растут и растут. Отражает ли это ваши личные пристрастия?

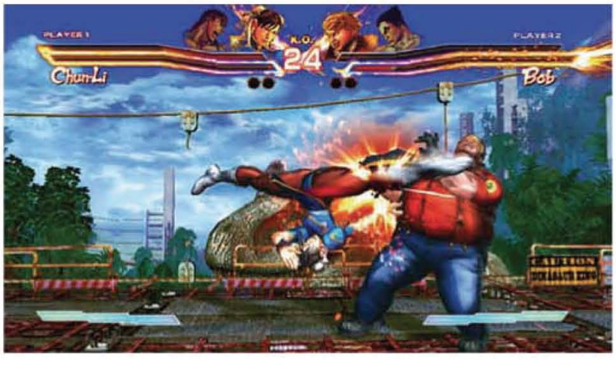
Ну, я вообще, если уж играю за персонажа, то играю за него лет двадцать подряд. И мне нравится – даже можно сказать, что я люблю ее! – Кэмми с ее замечательной задницей. Вообще, если говорить о разнице в пристрастиях, то нам в Capcom больше нравятся те достоинства женщин, что снизу, а Namco – что сверху. Ну серьезно, люди из Namco, вроде моего кореша Харады, и Йоториямы-сана, который делает Soul Calibur, явно ведь предпочитают сиськи. Сами видите!

? Вот вы сказали, что игра – это как блюдо с двумя ингредиентами, вроде мяса и рыбы. А что, если добавить третий ингредиент, эдакую ультимативную специю, – лично Оно-сана? И какие суперприемы будут у вас в этом случае?

Я придумал целых два суперудара! В драках с женскими персонажами я буду подбегать и поднимать юбку! А если сражаться против большого и сильного мужика, вроде Мардука, то вообще не стану подходить близко – только плеваться с безопасной дистанции и убегать. Плюнул, убежал, плюнул, убежал!

Внизу: Схема управления в SFxT не такая простая, как в других кроссоверах. Но те, кто знаком с четвертым выпуском SF, разберутся быстро.







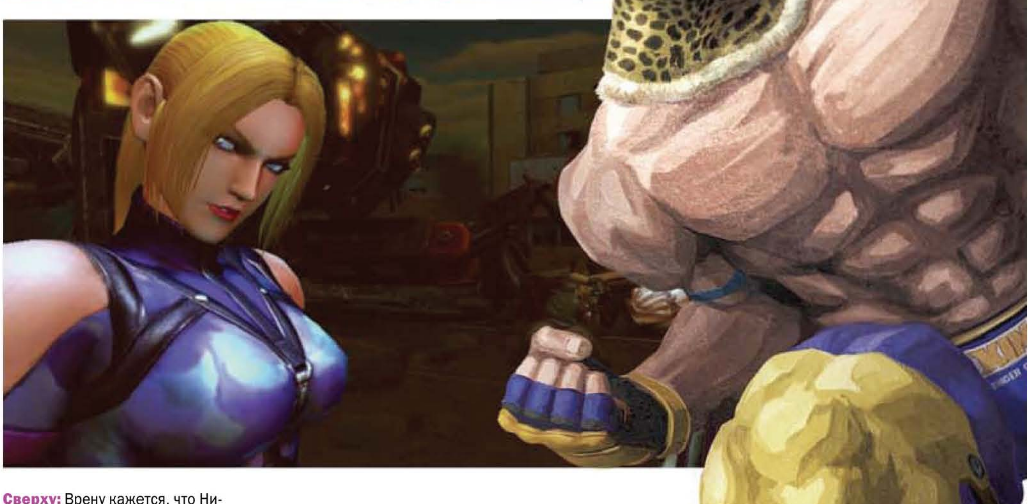


Слева: На каждого из десяти анонсированных бойцов Capcom выдала прессе две иллюстрации – с фоном и без. Что так, что эдак, они отлично передают настроение игры.

Внизу: Остается вопросом то, смогут ли в Street Fighter x Tekken играть компании пьяных тридцатилетних мужиков. Врен вот думает, что вряд ли.

TAG-КОМБО ЗДЕСЬ В НЕКОТОРОМ СМЫСЛЕ ЗАМЕНЯЕТ ФОКУС-АТАКУ ИЗ SFIV, БЛАГО АКТИВИРУЕТСЯ НАЖАТИЕМ ТЕХ ЖЕ КНОПОК.





Сверху: Врену кажется, что Нина похожа на Самус Аран (ну, без костюма).

панией. И напротив, для большинства геймеров, скажем, KOF уже не является кроссовером в привычном понимании. И не потому, что все «родоначальники» легендарного сериала, чего греха таить, перестали существовать, но потому что KOF сам по себе выглядит как цельная, уникальная, многоуровневая боевая система. Согласитесь, что совсем не этого мы ждем от какого-нибудь Marvel vs. Capcom. И вот в здесь-то и надо искать двойное дно.
Вспомните tag-механику MvC3: по три персонажа с каждой из сторон, между ними можно свободно переключаться, в том числе и во время выполнения какого-нибудь комбо, а если один из бойцов выбывал, то ему на смену тут же выскакивал другой, и так пока все три не отправятся в нокаут. В SFxT все иначе. По два бойца на одного игрока, переключаться между ними так же просто, но есть одно «но»: полоска энергии у героев одна на всех, то есть общая. Вот что делает боевую систему непохожей на то, что мы видели раньше.

Правда, вряд ли это переубедит тех, кто видит в новом кроссовере очередной Street Fighter, только в новых декорациях. Дело в том, что базовая механика как раз осталась без

Боб ловко вписался в стилистику кроссовера (читай – Street Fighter). Интересно, появится ли в списке играбельных персонажей Руфус?





БЕЗ СУПЕРУДАРОВ CAPCOM ОБОЙТИСЬ НЕ МОГЛИ. ЭТО ЧАСТЬ КУЛЬТУРЫ STREET FIGHTER, КОТОРУЮ ВСЕГДА ВЫСТАВЛЯЮТ НА ПЕРВОЕ МЕСТО.

изменений. Шесть кнопок (фанатам Tekken придется переучиваться), та же перестрелка прожектайлами и тот же спокойный, почти шахматный геймплей. Подловил противника на ошибке – влепил шорюкен. Поправка делается на то, что «комбить» теперь станет ощутимо проще. Чтобы показать это, и были выбраны герои, вроде Мардука, Кинга и Абеля. Сами по себе медленные и неповоротливые, они оказываются опасными противниками, если используют все преимущества обновленной боевки. Tag-комбо здесь в некотором смысле заменяет фокус-атаку из SFIV, благо активируется нажатием тех же кнопок, разве что в дополнение к этому открывает небывалый простор для тактических маневров и обманных ходов. И что самое главное – этим обязательно придется пользоваться. Игроки будут вынуждены каждые несколько секунд переключать бойцов и проводить совместные удары. Здесь буквально все на этом построено: чем больше «комбишь», тем больше шансов на победу, а чтобы противник не получил преимущество – надо постоянно перебивать его выпады, меняя одного бойца (хотя, наверное, правильнее было бы говорить «один мувлист») на другого.

Есть и обратная сторона медали. Такая большая ложка густого дегтя, которую поначалу скрывали, но после публикации новых трейлеров стали активно продвигать. Нет, джагглов в привычном понимании в игре не будет, хотя все без исключения комбо очень на них похожи. Например, первые пять секунд игрок, изучивший мувлист Рю, дубасит

Сверху: В одном из отечественных журналов этого персонажа непременно назовут Акирой. Ждем!









противника, точно как в Super Street Fighter IV, т.е. хрестоматийным комбо, которое заканчивается «заряженным» шорюкеном, после чего тут же переключается на Кена и история повторяется. Опять заученное комбо и предсказуемый финал: либо еще один шорюкен, либо тацумаки. Последний вариант предпочтительнее, если за время спектакля противника отфутболило к краю экрана. Да-да, все верно – отскоки здесь тоже есть. Capcom научит жонглировать файтерами-неудачниками!

Личные впечатления главреда

На Captivate юниты с игрой стояли в открытом доступе – играй сколько влезет. В итоге, хоть я и не знаток ни Street Fighter, ни Tekken, буржуйским журналистам одолеть меня не удалось. Впрочем. настоящие профи со мной и не играли – предпочли соседние юниты с настоящими аркадными стиками. Насколько я понимаю, спецприемы теккеновцев – это как бы заранее записанные последовательности ударов (обычно с чередованием, вроде «верхний, нижний, верхний»), которые исполняются как одна единая атака, одной комбинацией. А у бойцов Street Fighter – все как обычно. Еще одно ощущение: кажется, что игра визуально проще и старомоднее, чем Super Street Fighter IV или, тем более, Marvel vs. Capcom 3. Напоминает вот новый Mortal Kombat, да. Ну и самое странное: в Tag-режиме геймер проигрывает даже если теряет одного из двух персонажей. То есть, это мотивирует стараться сделать так, чтобы когда у одного бойца остается энергии ну совсем чуть-чуть – переключаться на второго. В других tag-играх обычно не запрещено последовательно исчерпать жизнь одного, а потом драться другим.

Маленькие особенности большой игры

Разумеется, без суперударов Capcom обойтись не могли. Это часть культуры Street Fighter, которую всегда выставляют на первое место. Поэтому здесь тоже нашлось место дополнительной шкале энергии, разделенной на три части. Если накопить ее полностью, то можно будет обрушить на противника мощную альтернативу «ультры». За примерами далеко ходить не надо. Помните тот мощный хадокен Рю, который мелькал в трейлере к оригинальному SFIV, засветился в SSFIV, был запечатлен на первом же скриншоте из версии для 3DS? Ну так вот – в SFxT у Рю точно такой же суперудар, который выглядит и анимирован абсолютно идентично. Но я хочу сразу оговориться насчет последнего комментария: во-первых, это классика, а во-вторых – визуальная схожесть (это мягко сказано) моделей говорит лишь о том, что на данный момент игра готова лишь на треть, и все эти болванчики нужны лишь для того, чтобы показать, как и что работает или будет работать, но не как это будет выглядеть спустя год.

При всем этом шкала недаром разделена на три части. Фактически, это три «заряда», благодаря которым можно усиливать спецудары и комбо. И в этом смысле куда как интереснее было бы посмотреть на то, что придумают для героев Tekken. Понятно, что адаптировать тамошний мувлист под двухмерный файтинг невозможно даже на бумаге. Об этом разработчики заявляют без какихлибо угрызений совести, мол, да, не получится, придется заимствовать что подходит, а остальное придумывать с чистого листа. Или, как тут уже догадались поклонники, искать аналогии между бойцами из Tekken и Street Fighter. Посмотрите на Мардука – здесь он представлен как Абель-переросток, причем сходства до того очевидные, что иной раз проскакивает неприятная мысль о дерзком копировании. И единственное, что останавливает, это как раз усиленные спецудары – они все-таки разные.





С другой стороны, пока рано делать окончательные выводы о боевой системе. Свое представление у Йосинори Оно сложилось, и он с готовностью демонстрирует предварительный вариант публике. Но мы знаем Capcom и понимаем, что скоро игру начнут показывать на других выставках, и только тогда появится первый фидбек от увлеченных геймеров. Развернутые отзывы и обсуждения, которые позволят дополнить картину и сделать качественный файтинг, можно будет встретить в Сети уже после E3. Сейчас остается лишь просить разработчиков включить в игру тех или иных персонажей. Ведь мнение пользователей – это самое важное, и Capcom это хорошо понимает. **СИ**

PC
PS3
XBOX 360





Евгений Закиров

Mass Effect 3

«You can fight like a Krogan, run like a leopard. But you'll never be better than Commander Shepard!» Слова этой песни принадлежат известной в определенных кругах группе Mystery of Sound. Ссылка на смонтированный абы как клип про командира Шепарда в одночасье облетела Интернет и стала своего рода сенсацией. И сейчас, когда подробностями о третьем выпуске Mass Effect (но не последнем) разработчики делятся чуть ли не каждую неделю, первое, что приходит на ум после прочтения заголовка очередной новости, – как раз незатейливая мелодия и легко запоминающиеся слова. И только потом вспоминается сценарий, по которому ваш Шепард прожил свою жизнь. Вы убили королеву Рахни? А как вы относитесь к кроганам?

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Windows, PlayStation 3, Xbox 360
Жанр:
role-playing.pc-style
Зарубежный издатель:
Electronic Arts
Российский издатель/дистрибьютор:
Electronic Arts
Разработчик:
BioWare
Страна происхождения:
Канада
Мультиплеер:
нет

ДАТА ВЫХОДА
I квартал 2012

Планы у создателей Mass Effect всегда были сверх меры амбициозные. Анонсировать трилогию еще до выхода первой части – это такая заявка на успех, после которой либо король, либо на виселицу. После второго выпуска разработчики, правда, одумались. Дескать, зачем трилогию? Mass Effect будет жить, пока есть, о чем рассказать. Закончится одна история – будет придумана другая. Для такой популярной вселенной фантазии не жалко!

Вместе с тем, именно сейчас самое время перепройти первые два выпуска или хотя бы освежить в памяти поступки, совершенные командиром Шепардом под руководством игрока. Потому что третья часть не просто позволит импортировать сейв и откроет доступ к паре интересных диалогов в награду за лояльность. Mass Effect 3 – это финал, точка в истории вторжения Жнецов. Главный герой здесь в первую очередь будет решать проблемы целых наций, и только после как-то помогать отдельным людям. Впрочем, именно людей, как расы, будет уже не так много, и судьбе их не позавидуешь. Почему? Потому что атака Жнецов началась не где-нибудь на краю вселенной, а на Земле. При этом разработчики сразу предупреждают: оборона нашей родной планеты – это лишь вступление, которое при любом раскладе станет трагедией. Землю не спасти. Можно лишь выбрать момент, когда надо будет эвакуироваться самому, чтобы спастись. А так любая попытка остановить истребителей все-





Слева: Красивые пейзажи выдуманных планет, – одна из самых привлекательных черт цикла Mass Effect 3.

го живого во вселенной обречена на провал заранее. Именно человечеству суждено принять на себя первый удар.

На самом деле, это немного обидно. На протяжении двух выпусков Шепард бегал по планетам, принимал участие в важных для всей галактики событиях, доказывал существование Жнецов и реальность исходящей от них угрозы. А в итоге ему никто не поверил. Даже в самом начале МЕЗ найдутся люди, которые будут думать, что Жнецы – это какие-то фольклорные персонажи и потому они не представляют никакой опасности. А когда трагедия случится, главному герою придется отвечать за свои поступки. Что-то надо будет решить сразу, что-то всплывет после. Скажем, сотрудничество с «Цербером» – это клеймо, отметина, которую невозможно смыть, а для Альянса – еще и серьезное преступление. И хотя Шепард является спектром, после известных событий этот статус уже не ставит его выше всех законов. Так что за все грехи придется ответить. И в особенности за те решения, которые, как казалось раньше, не будут иметь серьезных последствий в будущем.

Но самое сложное впереди. После нападения на Землю Альянсу придется спешно эвакуироваться и искать поддержки у других рас. История повторится вновь: многие будут думать, что никакой угрозы нет, а если и есть, то не для галактики целиком и вряд ли Жнецы доберутся до них, скажем, в этом тысячелетии. Да и потом, не со всеми расами можно договориться так просто. Мир Mass Effect не был бы таким интересным для изучения, если бы не наличие огромного количества внутренних конфликтов, противостояний, тайных политических игр. Например, люди лишь недавно начали осваивать космос, и за недолгое время пребывания в нем успели найти себе врагов. Та же Война Первого контакта с турианцами хотя и была непродолжительной, все же послужила причиной разлада между двумя расами. Причем сами турианцы смотрят на людей свысока, но среди них есть ветераны того конфликта и те, чьи семьи пострадали. Или другой пример, более яркий – батариане, которые не имеют своего посольства в Цитадели. Для них люди – это колонизаторы, занявшие предназначавшиеся им территории. Конфликт между двумя расами глубокий, хотя лучше всего он раскрыт не в игре, а

ПОСЛЕ НАПАДЕНИЯ НА ЗЕМЛЮ АЛЬЯНСУ ПРИДЕТСЯ СПЕШНО ЭВАКУИРОВАТЬСЯ И ИСКАТЬ ПОДДЕРЖКИ У ДРУГИХ РАС













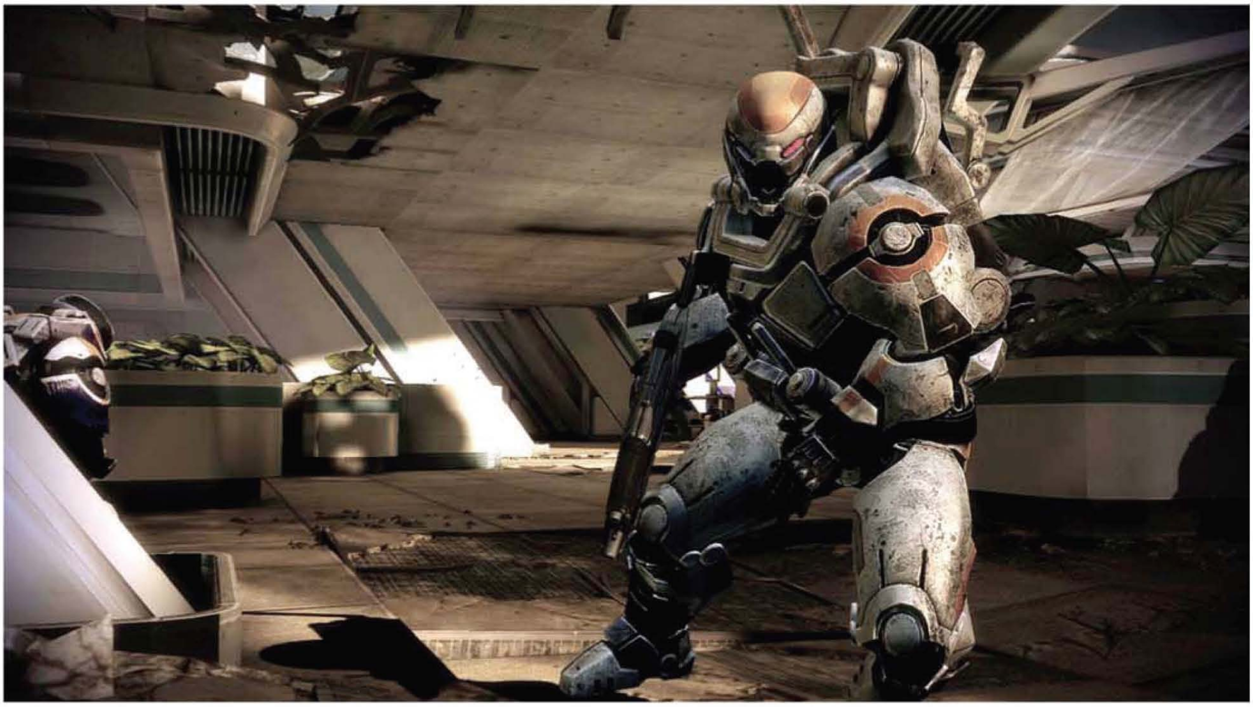


в книгах, впрочем, написанных сценаристом Mass Effect.

И это лишь небольшой кусок огромного пирога раздоров и противоречий. Кварианцы и их извечные противники, ими же и созданные – геты. Раньше не возникало вопросов, на чью сторону встать, потому что геты представлялись серьезной угрозой, которую необходимо ликвидировать. Во второй части все изменилось – Шепард мог даже взять одного из них в команду. Вместо примитивного разделения «друг-враг» встал вопрос этики, но на этом дело не остановилось. В третьей части придется поставить точку в многолетних спорах. Выбрать, на чьей стороне будет сражаться Шепард. И каких союзников он найдет.

Все верно: если во второй части Mass Effect большую часть времени герой путешествовал по космосу в поисках новых членов команды, то в третьей перед ним стоит другая цель – помочь другим расам, чтобы заручиться их поддержкой, вернуть себе Землю и дать отпор Жнецам. Звучит, что и говорить, многообещающе. Однако, вспоминая предыдущие выпуски, несколько сомневаешься в масштабах предполагаемых событий. И уж тем более с недоверием относишься к обещаниям учесть совсем уж незначительные моменты из биографии главного героя. Но как знать – если вторая часть в этом смысле вызывала множество споров, то третья наверняка учтет все ошибки предшественницы и представит, наконец, то, что будет способно угодить всем.

Впрочем, здесь надо оговориться. В плане повествования, диалогов, принятия решений и так далее возможно наращивание содержания, добавление или исправление чего-либо, что вызывало сомнения. Но список



Вверху: Боевая система, как и прежде, будет напоминать шутер, к ногам которого привинчены легкие каменные колодки рудиментарных RPG-элементов.

доступных персонажей пришлось сильно сократить. А их, согласитесь, немало, учитывая и тех, которые появились в дополнениях ко второй части. В третьем выпуске не каждому из них будет уделено столько внимания (небольшой спойлер: в конце Mass Effect 2 немногие могут выжить, что тоже важно), как раньше. Во-первых, перед Шепардом стоят совсем другие задачи. Ему приходит жертвовать человеческими жизнями, выступать на политической арене, и на фоне всей это деятельности романтические отношения с инопланетянками и постельные сцены в качестве награды выглядят нелепой попсой. Во-вторых, это просто огромнейший объем работы. Поэтому разработчики пошли по предсказуемому пути: некоторые герои будут играть важную роль в сюжете третьей части, и Шепард сможет взять их в команду, причем речь идет главным образом о возвращенцах, т.е. тех, с которыми командир познакомился еще в первом выпуске. Другие же либо вообще останутся без внимания, либо появятся в некоторых эпизодах. Кто именно окажется счастливчиком, разумеется, пока большой секрет. Известно, что среди играбельных персонажей точно будет Каиден (или Эшли; я, например, в свое время отправил Каидена на верную гибель и нисколько не жалею об этом), Лиара, Гарус (если он выжил во второй части) и Джеймс Сандерс. Врэкс, Мордин, Легион и Андерсон были показаны в демонстрационной версии, но будут ли они доступны для вербовки пока неясно. Призрак (машем ручкой отделу локализаций Electronic Arts) и Удина, конечно, тоже сыграют важную роль, хотя на данный момент никакой конкретной информации о них нет. Ну, кроме того, что Призрак и Цербер охотятся за Шепардом и время от времени вставляют палки в колеса.

РОМАНТИЧЕСКИЕ ОТНОШЕНИЯ С ИНОПЛАНЕТЯНКАМИ И ПОСТЕЛЬНЫЕ СЦЕНЫ В КАЧЕСТВЕ НАГРАДЫ ВЫГЛЯДЯТ НЕЛЕПОЙ ПОПСОЙ

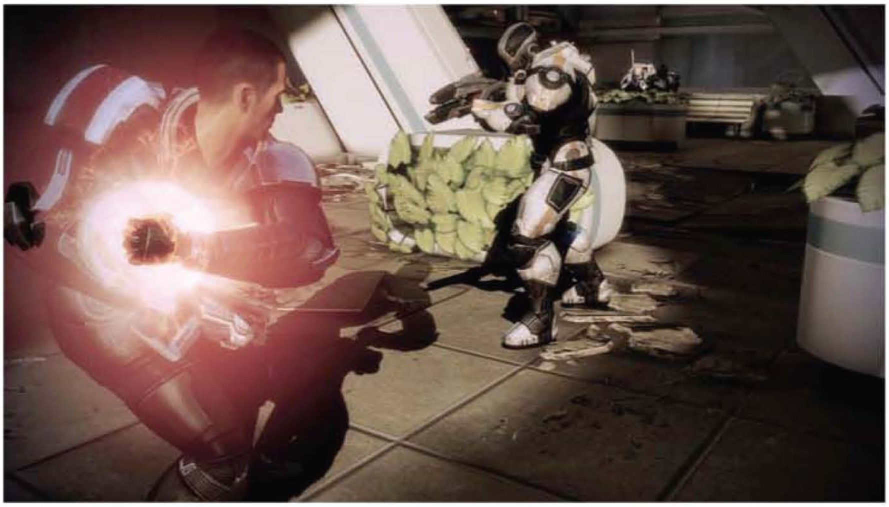




PC
PS3
XBOX 360







Вообще, касательно противников Шепарда пока мало что понятно. То есть, появился один общий враг – Жнецы. Но ведь это огромные механизмы, жуки и бог знает какие твари, сражаться с которыми – дело целой армии, а не отряда из трех человек. Собственно, Шепарду придется принять участие в схватках с гигантскими, простите, Ктулху, но это буду скорее разовые акции. Ведь чтобы победить такого противника, надо использовать хитрость, и каждый такой эпизод должен запомниться. В памяти сразу всплывает Gears of War – дизайн Жнецов чем-то отдаленно напоминает локустов, а столкновения с гигантскими тварями будут обыграны так же зрелищно.

С другой стороны, такое сравнение может показаться обидным для фанатов Mass Effect. Ведь известно, что вторую часть многие ругали как раз за неоправданное внимание к экш-составляющей и упрощение ролевой системы. И хотя я не разделяю этот взгляд, зато вижу контраст между боевкой из первой части и потрясающими перестрелками во второй. Mass Effect 3, тем не менее, выбирает именно такой вариант. Работа велась главным образом над тем, чтобы улучшить эту механику, сделать ее динамичнее и, что гораздо важнее, разнообразнее. Чтобы система укрытий не выливалась в банальное «спрятался – реген – пошел воевать», а заставляла составлять план боевых действий, придумывать какую-нибудь тактику. **СИ**

ДИЗАЙН ЖНЕЦОВ ЧЕМ-ТО ОТДАЛЕННО НАПОМИНАЕТ ЛОКУСТОВ, А СТОЛКНОВЕНИЯ С ГИГАНТСКИМИ ТВАРЯМИ БУДУТ ОБЫГРАНЫ ТАК ЖЕ ЗРЕЛИЩНО.





Реклама
ПОИГРАЕМ, ДЕТКА?
DUKE NUKEM
FOREVER
WWW.DNF-GAME.RU
18
www.pegi.info
PS3
PlayStation 3
PlayStation Network
XBOX 360
XBOX LIVE
PC DVD ROM
gearbox software
2K GAMES
© 1999-2011 Все права защищены. Gearbox Software, LLC. Duke Nukem, символ радиации Duke Nukem, Duke Nukem Forever, Gearbox Software и логотип Gearbox logo являются зарегистрированными товарными знаками компании Gearbox Software, LLC в США и/или других странах и используются по ее лицензии. Все права защищены. Игра издается и распространяется компанией 2K Games, которая является дочерней по отношению к Take-Two Interactive Software, Inc. 2K Games, Take-Two Interactive Software и соответствующие логотипы являются товарными знаками Take-Two Interactive Software, Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE и эмблемы Xbox являются товарными знаками группы компаний Майкрософт. "PlayStation", "PS3", "PS3" и являются торговыми марками или зарегистрированными товарными знаками Sony Computer Entertainment Inc. Все права защищены. Все прочие товарные знаки являются собственностью их владельцев. Все права защищены.

Седьмого апреля, пока в Москве прохожие ещё зябко кутались в шубы, Лондон встречал журналистов Европы весенним пышноцветом и по-настоящему летней погодой, будто задумав разом избавиться от всех стереотипов об обычно хмурой и дождливой столице островного государства. Как и год назад, у неприметного обычно здания на Олаф Стрит, сегодня наряженного в корпоративные цвета Electronic Arts, с самого утра собралась пёстрая толпа с айпадами и 3DS, нетерпеливо гудящая растревоженным, но всё ещё сонным ульем на дюжине языков разом. Французы и итальянцы, русские и немцы – все пришли поглазеть на игровую линейку издательства, услышать парочку анонсов, собственноручно опробовать несколько доселе неприступных новинок. И, конечно, записаться на презентации и интервью.

Жаркий апрель 2011-го

EA SHOWCASE







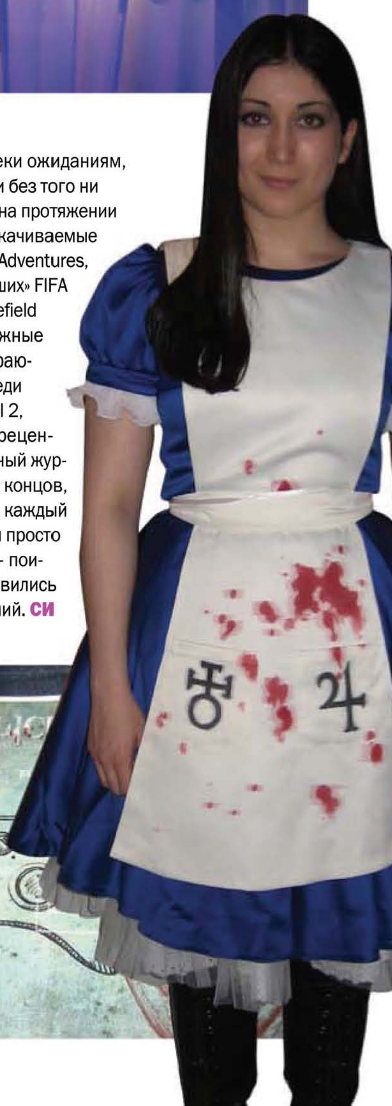
Артём Шорохов

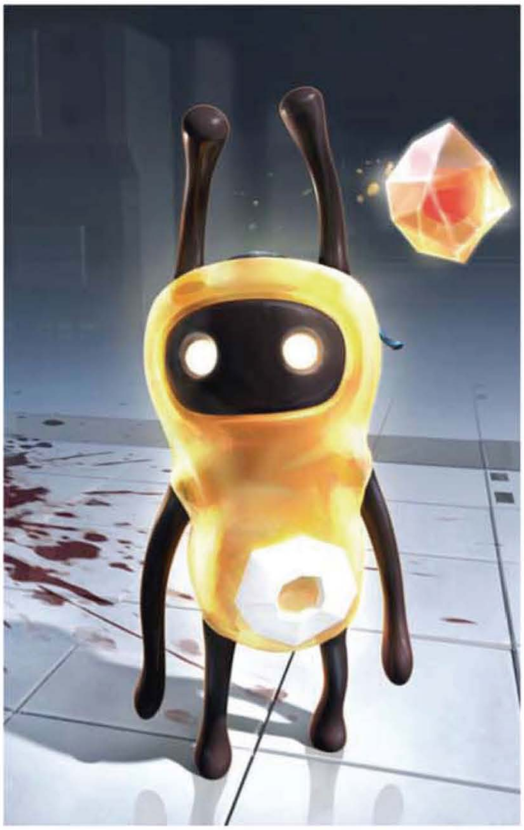
EA Showcase – не первое и не последнее такое мероприятие международного издательства. Оно полезно всем, в этом его главная ценность. Для Electronic Arts это шанс зарядить прессу впечатлениями и информацией аккурат перед выпуском новинок летнего сезона и недвусмысленно напомнить о тех играх, которым предстоит штурмовать прилавки осенью. Это и своего рода генеральная репетиция перед E3, и демонстрация товара лицом – без лишней суеты и конкуренции со стороны проектов других издателей. Для журналистов – закрытые презентации и тщательно дозированные интервью с видными фигурами игровой индустрии, возможность первыми рассказать о Warp, сыграть в «Алису» и Shadows of the Damned, во всех красках увидеть геймплей Kingdoms of Amalur: Reckoning, поглазеть на записи геймплея Battlefield 3, и тут же задать уточняющие вопросы продюсерам.

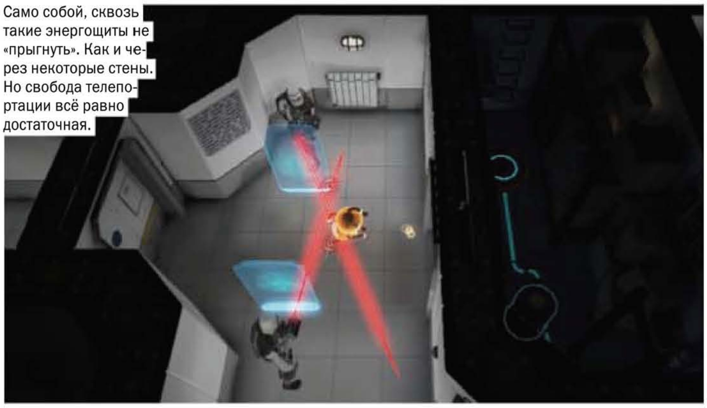
Увы, опробовать Mass Effect 3, вопреки ожиданиям, не удалось (ждём E3), но, к счастью, и без того ни единый «игровой уголок» не пустовал на протяжении без малого семи часов. Будь то хоть скачиваемые Gatling Gears, Warp и The Fancy Pants Adventures, хоть «младшие братья игр своих больших» FIFA SuperStar, Dragon Age Legends и Battlefield Play4free – у всякого экрана белоснежные диванчики были заняты не только играющими, но и ожидающими своей очереди журналистами. И даже стенды с Portal 2, одолеть который и успеть написать рецензию едва ли успевал хоть один печатный журнал, не пустовали ни минуты. В конце концов, если отвлечься от рабочих моментов, каждый из нас прилетел в этот день в Лондон просто затем, чтобы как следует – всласть! – поиграть. И уж с этой задачей точно справились все гости EA Showcase без исключений. **СИ**











Само собой, сквозь такие энергощиты не «прыгнуть». Как и через некоторые стены. Но свобода телепортации всё равно достаточная.





Артём Шорохов

Warp

Приветственное слово на сайте разработчиков Warp уверяет, что обитает в студии trapdoor (дословно – «подпол») «банда друзей, уставших гнуть горб на большие компании», и теперь их работа – делать только то, что нравится. И, вероятно, издавать получающиеся игры по программе EA Partners.

Дебютная работа «подпольщиков» – Warp – вот-вот отправится в онлайн-магазины, и демонстрируется пресce в готовом, в общем-то, виде – этакая trial-версия, что обрывается, как всегда, на самом интересном месте. Судить её довольно сложно – уж больно мал лично сыгранный кусочек, приключения похожего на сардельку-ниндзя пришельца так толком и не успевают вырваться за пределы простой и незамысловатой «зоны обучения».

Саму идею, впрочем, оценить уже можно, и оценить высоко. Очнувшийся на лабораторном столе военных учёных инопланетянин только и умеет, что телепортироваться на небольшое (лишь пара шагов) расстояние да вселяться во всевозможную утварь, включая кишащих в этом странном месте зловещего вида учёных и солдат. Весь комплекс моментально ставится на уши по тревоге, и главная задача игрока – помочь пришельцу выжить, а заодно и выбраться из этих белых, «стерильных» декораций, как будто позаимствованных из Portal.

Напоминает 'Splosion Man, не так ли? И не только завязкой. Хотя Warp и мультяшный экшн-пазл с примесью стелса, игра эта не по чину жестокая. Вселяясь в тела чуть что палящих в тебя из всех стволов солдат и даже безобидных, в сущности, учёных, рыжий инопланетный кавай легко разрывает их в кровавые лоскуты. «Прыгая» из предмета в предмет, а заодно и сквозь стены, подбирается к противникам откуда не ждут, активирует турели, баллоны с газом, «лопается» внутри взрывоопасных бочек, которых, как мы давно знаем, всегда с избытком в любой военной лаборатории. Признаться, выглядит это не столько весело, сколько странно: мультяшное насилие слегка диссонирует с пазл-природой игры и подчас вызывает не улыбку даже, а недоверчивое округление глаз.

«А для кого вообще делается Warp, кто её аудитория?» – спрашиваю представителя разработчиков. Отвечает, что для всех, кому нравятся хорошие экшн-головоломки. «А как же дети? Или те, кому претит чрезмерное насилие?» В ответ – рассказ о том, что Warp построена таким образом, что до самого финала можно добраться, так никого и не убив. Мол, это выбор игрока – красться, находить возможности улизнуть от прямого столкновения или, проявив смекалку другого порядка, устроить негодяям кровавую баню. Пытаюсь возразить – вот же, пожалуйста, в самом начале момент, который никаким иным способом не пройти! «Но ведь это же обучающий этап!» – обезоруживающе улыбается собеседник. И над следующим вопросом – о том, какой путь сложнее, – даже не раздумывает: «Конечно же, мирный!» Но никакой награды («Ну, может, хоть ачивмент?»), как выяснилось, за этот подвиг не положено.

Пройдя демо дважды, покидаю стенд в некотором смятении. С одной стороны, потенциал идеи достаточно велик, головоломка с телепортацией может получиться просто отличная. С другой – никаких заковыристых моментов в демо попросту нет, и никак нельзя быть уверенным в том, что в полной версии игры они всё-таки отыщутся. Warp выглядит стильно и красиво, но визуально разнообразной её не назовёшь. Очень хочется верить, что «дальше – лучше». А ещё очень хочется заглянуть в игру поглубже и поскорее узнать, что ждёт оранжевого пришельца впереди. **СИ**

ВСЕЛЯЯСЬ В ТЕЛА СОЛДАТ И УЧЁНЫХ, ОРАНЖЕВЫЙ ИНОПЛАНЕТНЫЙ КАВАЙ ЛЕГКО РАЗРЫВАЕТ ИХ В КРОВАВЫЕ ЛОСКУТЫ.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Xbox Live Arcade, PlayStation Network, Windows
Жанр:
action-puzzle.third_person.stealth
Зарубежный издатель:
Electronic Arts
Российский издатель:
Electronic Arts
Разработчик:
trapdoor
Страна происхождения:
Канада (Монреаль)
Мультиплеер:
не объявлено

ДАТА ВЫХОДА
лето 2011 года

› Shadows of the Damned

С самого своего анонса Shadows of the Damned будто нарочно стремилась огорошить. Для начала, это игра от студии Grasshopper Manufacture, иными словами – от «широко известного в узких кругах» Гоити Суды по прозвищу Suda51.



Артём Шорохов



И пускай интерактивные арт-эксперименты Killer7 и No More Heroes всё ещё на слуху, всерьёз в них играть и при этом получать удовольствие удаётся лишь немногим счастливчикам. Тем не менее, именно эта студия выступила флагманом программы EA Partners, и теперь должна – обязана! – всему миру доказать, что под новым брендом Electronic Arts и впрямь родятся высококлассные японские игры для глобального рынка. В помощь безумному Суде (вы знали, что когда-то он был гробовщиком?) снаряжен его не нуждающийся в представлении друг Синдзи Миками (между прочим, и он в своё время поучаствовал в разработке Killer7), в последние годы меняющий места работы как перчатки. А также – композитор, саунд-дизайнер, а в недавнем прошлом и продюсер Акира Ямаока. Иными словами, под крышей маленькой и никому всерьёз не известной студии наконец встретились Resident Evil от Capcom и Silent Hill от Konami. Ударили по рукам и, естественно, анонсировали «психологический экшн-триллер», или, говоря по-простому, игру-ужастик.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PlayStation 3, Xbox 360
Жанр:
shooter.third-person.horror/comedy
Зарубежный издатель:
Electronic Arts
Российский издатель:
Electronic Arts
Разработчик:
Grasshopper Manufacture
Исполнительный режиссёр:
Гоити Суда
Креативный продюсер:
Синдзи Миками
Страна происхождения:
Япония
Мультиплеер:
нет

ДАТА ВЫХОДА
16.06.2011 (Европа)

Зловещие мертвецы

Ужастик? Серьёзно, кого этим можно удивить? Неужели новоявленная Nightmare Team, два из трёх слагаемых которой при любом удобном случае ударяются в шизу, трэш и разгульный юморок, намерена идти истоптанными тропами мейнстрима? По первым трейлерам ответить было трудно. Доступная прессе информация пестрела намёками и обещаниями на манер «Незабываемой экскурсии по аду в стилистике панк-рока», что тоже, в общем-то, не помогало. Помогло ли личное знакомство? Пожалуй, что да.

Недаром говорят, лучше один раз увидеть, чем сто раз услышать. Во всяком случае теперь я могу с изрядной долей уверенности классифицировать новоявленную игру как «God Hand про Silent Hill через Resident Evil 4 с примесью Devil May Cry». Звучит громоздко, но ведь и играется ровно так. Shadows of the Damned – будто точка пересечения всех поименованных брендов. И, признаться, всё это даже чуточку безумнее, чем может показаться.

На интервью не хватило времени спросить, что означает строчка из пресс-релиза о том, что игра, мол, представляет собой «сверхизвращённое переосмысление концепции ада», и теперь предстоит разбираться самому. Что ж, проведя за игрой пару часов, одолев несколько больших уровней-актов (они здесь, как встарь, делятся на «зоны»), могу высказать собственную догадку. Да что там – я буквально уверен в том, что эта игра и впрямь задалась целью поставить общепринятое представление о Преисподней с ног на уши. Это, конечно, не первая и не последняя такая попытка (наше поколение с теплотой в сердце вспоминает «Приключения капитана Донки»), но, безусловно, очень любопытная. В первую очередь тем, что издевались над концепцией ада два совершенно оторванных японца-геймдизайнера и один Акира Ямаока, которому как будто поручили «делать всё наоборот». Судить о результате пока рано, но из того, что я видел лично, можно описать результат как «странный», «исковерканный» и «наглый». Только представьте себе обычный, простите, нормальный ад. Такой, каким он чудится после Silent Hill. Темно, липко, скользко, повсюду невозможно уродливые и по-настоящему отвратительные монстры, пьющие кровь демоны, трупы, кишки, расчленёнка, дьявольские младенцы. Вспомните Пирамидоголового, кошмарных медсестёр, невообразимых уродов самых мерзких, отвратительных форм и обличий. Они тянутся из-под земли, скалятся из-за углов, набрасываются по одному и стаями. Все эти хоррорные приёмчики и впрямь в состоянии напугать… игрока. Но не героя.





Вверху: Глядя на скриншоты – да даже взявшись впервые за геймпад! – ни за что не подумаешь, что Shadows of the Damned – игра смешная. Даже очень. Но юмор её столь отвязный, а дизайн такой жуткий (в хорошем, хоррорном смысле слова), что смешок из себя сумеет выдавить далеко не каждый.

...СПЛЮНЕТ, СХВАТИТ ЛЮЦИФЕРА ЗА ГРУДКИ И ИЗРЫГНЁТ ПРЯМО В ЛИЦО: «ЧЁ ВЫЛУПИЛСЯ, КААААЗЁЛ?»

И в этом, похоже, соль, художественный конфликт и центральный замысел игры. Мы уже привыкли к тому, что экранная HD-угроза направлена на главного героя, который из кожи вон лезет, чтобы казаться испуганным. И мы, признаться, не очень-то готовы к тому, что прикладывающийся то и дело к вискарю мужик в косухе не только даст отпор всей этой нежити, но и покажет средний палец, плюнет под ноги, схватит Люцифера за грудки и изрыгнёт винными парами прямиком в опешившее лицо: «Чё вылупился, кааааззёл?»

Никакого уважения к исчадьям тьмы не испытывает и знаменитый хулиган и хамло Данте Спарда, подобным же поведением частенько грешит Хеллбой – это, признаться, немного путает карты создателям Shadows of the Damned, вынуждает идти дальше, копать глубже. И вот результат. Здешний ад – не дизайнерская декорация, а его обитатели – не изящные визави от кутюр. В той части игры, которая подразумевает эстетику хоррора, трудновато найти светлое пятно (а вот грубую насмешку – сколько угодно); ад и впрямь мерзкое место, населённое мерзкими существами. Упрямству героя, бодро лезущего с помойки на кладбище, а с кладбища в подвал, можно только позавидовать – самому оказаться по ту сторону экрана не захотелось бы никому. Кроме, разве что, настоящих, завзятых панков.

И пусть вас не обманут ни отдалённое сходство Гарсии Хотспэра с всеобщим любимчиком Данте, ни уверения раз-

GH*(SH+RE4)+DMC=SotD

Не пугайтесь вынесенной в заголовок формулы, она довольно-таки простая и в достаточной мере описывает Shadows of the Damned.

Первым делом раскроем скобки, объединив эстетику Silent Hill и шутер-геймплей Resident Evil 4 (который всё же неуловимо отличается от пятой части), – и вот мы получили основу будущей игры, примерное понимание того, как Shadows of the Damned работает и как выглядит.

Вторым действием – умножение. Если вы знакомы с God Hand и представляете себе, чем та игра от Синдзи Миками отличается от всех прочих beat'em up, смело подменяйте её жанр определением «хоррор-шутер», и наслаждайтесь открывшимися горизонтами: абсурдными ситуациями, отчаянными приколами всех мастей и геймплейными элементами, которые выглядят чьей-то пьяной шуткой. Их бесполезно пересказывать – уж или проникнешься и загогочешь в голос, сообразив, что всякий чекпойнт отмеряется пламенеющей какашкой обделавшегося от испуга демонёнка-бехолдера, или так и будешь сидеть с непонимающим лицом, жалея потраченных на игру денег. «Что это светится?» – спросил я. «Пламенеющая какашка. – Хмыкнул человек, сопровождающий игру. – Освещает вам путь».

Лёгкий финальный штрих – очередное сложение. На этот раз к полученному результату прибавляем охотника на демонов – главного героя, который крут настолько, что ногой распахивает двери ада и в лицо хамит обладателю самых внушительных рогов, не стесняясь в красках расписать, что именно с этими рогами в скором времени сделает и в каких потаённых глубинах они окажутся.

Дополнительное задание (со звёздочкой): сообразить, как может звучать панковый саундтрек, заимствующий разбитную музычку God Hand и саунд-дизайн Silent Hill.





Вверху: Если в обычных шутерах до сих пор встречаются бочки со взрывчаткой, то почему бы в хорроре не найти бочку со светом?

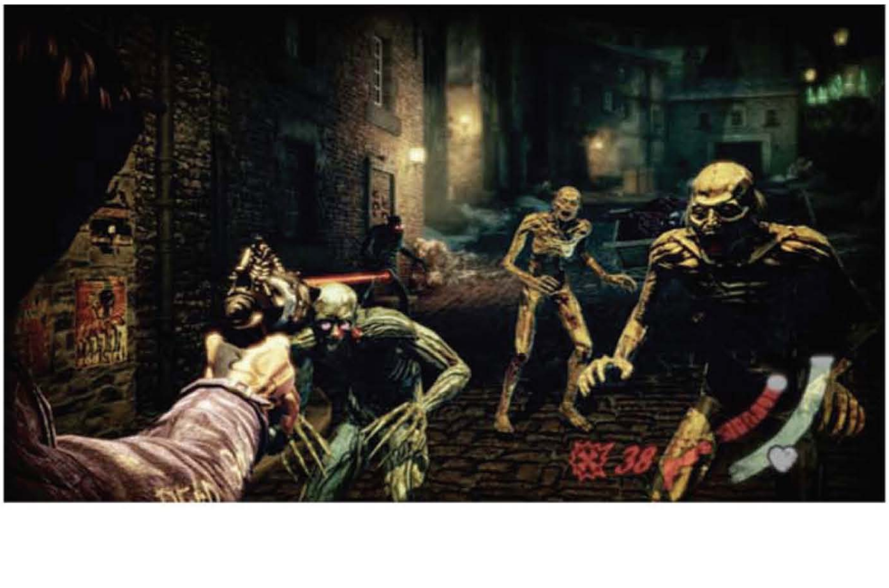
работчиков в том, что игра у них, дескать, «международная», и потому будет понята без исключения всеми. Поверьте, и Данте из Devil May Cry, и Эдди Риггз из Brutal Legend – слишком чистенькие для Shadows of the Damned, а сама эта игра – вызывающе безумное поппури от японских геймдизайнеров на неяпонскую тему. Это, если угодно, чернушная панк-пародия, авторы которой до изнеможения хихикают в кулачок, собирая на экран побольше садо-мазо, дьявольской атрибутики и вообще всего того, что у людей «нормальных» вызывает отвращение, брезгливость и страх. Настроившись с ними на одну волну, понимая их шутки, разделяя желание постебаться над жанром и над собой, и впрямь получишь редкое удовольствие, где-то граничащее с извращением. Такой могла бы стать игра под брендом «Сектор газа», если бы Юрий Клинских дожил до наших дней, а российский геймдев повадился делать экшн, сопоставимый с восточными и западными аналогами.

Впрочем, как раз экшн в Shadows of the Damned пока прихрамывает – и именно это (да, может, ещё отнюдь не передовая графика), как мне кажется, отталкивало придирчивых журналистов уже минут через пятнадцать хаотичной пальбы из-за плеча. Увы, хоррор-наследие микамиевского Resident Evil, ямаоковского Silent Hill и судовского Killer7 всё-таки сказывается: взять геймпад и тут же побежать лихо отщёлкивать монстров не получается при всём желании. Право на залихватские хэдшоты нужно выстрадать – приноровиться, пообвыкнуть, сообразить, как устроена здешняя стрельба, примириться с её особенностями. Но для начала – принять условности самого мира игры.



Байки из склепа

Например, научиться отделять тьму от света. Уяснить, что в родной стихии отродья тьмы могущественны и даже непобедимы, в то время как герой стремительно теряет силы. Что все стволы, в которые превращается череп-проводник (см. врезку) имеют альтернативный режим стрельбы и способны наносить урон светом, а значит, прежде чем лезть на рожон, жизненно необходимо отыскать голову живого козла и зажечь пламя, осветив часть помещения. Что пули (а именно – зубы, черепа и кости) не годятся против только что вышедших из тьмы врагов, и лучше бы сперва как следует прожарить их светом, лишить чёрной защитной брони. Не пускает дверь с мерзкой рожей и требует за проход квестовый айтем? Что ж, придётся побегать по округе; зато как приятно потом кулаком забить это самое сердце,







Джонсонпедия

Чтобы оттенить основного персонажа, чья фамилия переводится как «необузданный», «вспыльчивый», к нему для контраста приставлен комичный напарник – болтун, паникёр и провокатор. Знакомьтесь: Джонсон, вечно что-то тараторящий череп, большую часть времени прикидывающийся факелом, – он наш проводник по Преисподней и незаменимый многофункциональный гаджет в придачу. Именно Джонсон по первому зову превращается то в красный «пистолет», то в зелёный «шотган», то в легкомысленно-голубенький «автомат» (цвет оружия важен в отдельных сражениях – например, в битвах с некоторыми боссами). Патронами служат там и сям разбросанные кости, черепа и зубы – здесь этого добра навалом, ад всё-таки. Однако нужда в боеприпасах всё-таки возникнет не раз и не два – уж больно быстро расходуется этот ресурс, когда Гарсия попадает во тьму. Хорошо ещё, что и самим Джонсоном-факелом при необходимости можно (а иной раз и нужно!) как следует зарядить с оттяжечкой – так, чтоб у демона зубы щёлкнули и щит слетел. А уж как щёлкнут да слетит – знай добивай каким-нибудь особенно злым приёмчиком. Другим Гарсия, в общем-то, и не обучен.

Между прочим, приятеля можно ещё и прокачивать, покупая в межуровневом магазине или у гигантского демона-торговца с писклявым голосом брюлики и украшая ими тщеславную черепушку. Расходуя накопления, каждому стволу можно повысить урон, скорость перезарядки и вместительность, а при хорошем урожае – и вовсе заполучить новую, более навороченную пушку того же типа.

Весьма вероятно, на этом возможности болтливого компаньона не исчерпываются. Во всяком случае, в трейлерах он лихо превращается в мотоцикл, а значит, способен и на большее.

или мозги, или что там ещё в глотку ухмыляющейся твари и распахнуть калитку ударом сапога по лицу!

Или, например, нужно преодолеть кишащую демонами тьму, а козла-светильника поблизости нет. Что делать? Воспользуйтесь так кстати подвернувшейся рыбой-светлячком весьма двусмысленной анатомиии. «Что за дрянь?! – Возмущается Гарсия, – Суши с хреном?!» Затем пинает рыбину ногой и та, всхлипывая, ползёт, куда велено, высвечивая относительно безопасный островок пути, на котором с врагами возможно совладать. При этом рыба, может, и урод, и нытик, но не дура, и ползти туда, где скалятся мерзкие рожи демонов, наотрез отказывается, вынуждая забегать вперёд, во тьму, и рисковать собственной шкурой.

Пересказывать отдельные эпизоды больного на голову панк-шутера можно долго – прямых и грубых пародий, высмеивающих геймплей и логику видеоигр, я за пару часов навидался немало, чего стоят одни только покатушки на люстре, отрицающие законы гравитации, или раскочегаривание фейерверков, требующее барабанить по экшн-кнопке, чтобы быстрее тыкать факелом в фитиль (ведь иначе пламя не займётся!), однако главное, я думаю, передать удалось. Shadows of the Damned – игра от мейнстрима бесконечно далёкая, её невозможно посоветовать никому, кроме самых близких друзей, в чьих вкусах ты железно уверен. Она наверняка соберёт немало камней в свой огород от негодующих рецензентов. Она же обязательно найдёт своих поклонников. Интрига в том, сколько копий удастся продать Electronic Arts. И помните: лучше один раз увидеть, чем сто раз услышать. **СИ**

SHADOWS OF THE DAMNED – ИГРА ОТ МЕЙНСТРИМА ДАЛЁКАЯ, ЕЁ ЕДВА ЛИ ПОСОВЕТУЕШЬ КОМУ-ТО, КРОМЕ БЛИЗКИХ ДРУЗЕЙ, В ЧЬИХ ВКУСАХ ТЫ ЖЕЛЕЗНО УВЕРЕН.


«Да подавись, наконец, мерзкая дверь!»


По виду ни за что не скажешь, но через секунду эта BDSM-прелесть выгнет спинку и скажет: «Мяу!»









Акира Ямаока человек из тёмной комнаты

На входе в искусственно затемнённую будто для печати фотографий комнату меня инструктируют: времени мало, господин Ямаока человек занятой, можете заранее вычеркнуть половину вопросов. Мускулистый мужчина с непроницаемым лицом предупреждает: «Когда у вас останется пять минут, я хлопну вас по плечу в первый раз. Когда останется одна – повторю». Силясь не хихикнуть, стараюсь проникнуться торжественностью обстановки и под тиканье воображаемых часов делаю шаг навстречу двум тёмным силуэтам. В голове вдруг мелькает подозрение – а ну как настоящий Ямаока не приехал, и мне сейчас подсунут незнамо кого? Секундой позднее напряжения как ни бывало: на диванчике уютно расположились Ямаока-сан во плоти и его переводчик. С чего бы начать?





Беседу провёл: Артём Шорохов

Открываю было рот, но Акира Ямаока успевает опередить собственным вопросом – ему интересно, много ли в России геймеров, насколько велик рынок. Отвечаю, что достаточно, но большая часть российских игроков предпочитает ПК. (Ох, правильно ли меня поняли шушукающиеся японцы?) «А что насчёт мобильных? Играют русские на смартфонах?» «Играют, конечно, но лишь по случаю, вряд ли это геймеры», – мой ответ. Вдруг Ямаока-сан спохватывается: «Это ведь вы пришли на интервью, а не я!» Дружно смеёмся и я включаю диктофон. Он фиксирует обрывок фразы переводчика: «...уж очень ему интересно всего и побольше узнать о России!»

? Почему вдруг Grasshoper, студия Гоити Суды? И почему вдруг Electronic Arts, а не Konami, ведь именно с Konami все привыкли связывать ваше имя? Чего такого не добиться там, что возможно здесь?

Один из важнейших аспектов производства Shadows of the Damned заключается в том, что эта игра готовится для международного рынка. Не только для Японии или Азии – для всех. И для этой большой цели Grasshoper, студия Суды-51 подходит лучше всего, предлагает наилучшие условия для обращения к глобальному рынку.

? Оглянемся немного назад. Как так вышло, что известный композитор, музыкант вдруг переквалифицировался в продюсеры? Было ли это решение простым или, может быть, сложным для вас?

Это оказалось не так сложно, как я ожидал. Ведь чтобы сочинять музыку для игры, уже приходится понять игру, разобраться в том, как она устроена и как своей музыкой можно сделать её лучше, при этом не навредив. Это и впрямь оказалась очень похожая работа — видеть игру целиком и видеть пути улучшения. Так что, можно сказать, ничего особенно и не изменилось.

? Может быть, разница и впрямь невелика. Музыка – это искусство, все об этом знают. Но и развлечение. Видеоигры тоже развлечение. И, как верим мы в нашем журнале, также ещё и искусство. А как по-вашему?

Хороший вопрос, сложный. Музыку можно писать «просто так», «ради искусства». В то же время, если пишешь музыку на продажу, то, как и создание игры, это требует компромисса, необходимости балансировать между порывами души и бизнес-планами. И порой эти две цели вынуждены бороться между собой, как борются продюсер и художник.

? Кстати, о вашей нынешней роли в индустрии. Вы попробовали себя в роли продюсера, мы рассуждаем о продюсерах, но что это значит? Какие конкретно обязанности эта должность подразумевает? Иными словами, чем занимается «продюсер Акира Ямаока»?

Как я уже говорил, продюсер ищет компромисс между бизнес-необходимостями и арт-идеями. И если композитору нужно думать только о творческой стороне дела, то продюсер беспокоится об обеих сразу, всегда держит в уме бизнес-цели. Если говорить конкретно о Shadows of the Damned, то здесь забота продюсера – следить за тем, чтобы игра не сбилась с курса на глобальный рынок. В этом проекте мы ориентируемся не только на японских геймеров, но на геймеров всего мира. И в этом задача продюсера: проследить, чтобы игра была хорошо принята во всём мире.

? Сначала Silent Hill, теперь Shadows of the Damned... Вы специально занимаетесь ужастиками или это просто совпадение?

Совпадение. Так уж получилось, что Shadows of the Damned оказалась игрой-ужастиком, это не было сделано намеренно. Однако, мне кажется, именно в таких играх наиболее удобно выражать себя, ведь они сами по себе уже очень выразительны. Понимаете, все и всегда борются со страхом – я, вы, прочие люди. И с точки



зрения композитора, очень интересно оформлять эту борьбу, этот страх при помощи музыки и вообще всего звукового дизайна. Но это никакая не зацикленность на хоррорах, ни в коем случае. Если в будущем выпадет возможность поработать с игрой какого-то другого жанра, я обязательно ею воспользуюсь.

? И что же это будет за игра, как по-вашему?

Э-э-э... Хочу сделать ещё одну «страшилку». Только что сказал, что не зацикливаюсь, и ведь так оно и есть! Но всё-таки хочется попробовать напугать всех пуще прежнего, сильнее, чем раньше – интересно, получится ли?

? Пресс-релиз зовёт Shadows of the Damned «психологической хоррор-игрой». Что же здесь за психология такая?

В этом проекте множество всевозможных психологических элементов. Но это не те психологические уловки, которые можно найти в специальных книгах, нет. Это то, что я почерпнул из личного опыта, когда занимался предыдущими играми. Вспомните, например, Silent Hill. Там было это сломанное радио, оно своим шипением заставляло людей ощущать беспокойство, нервничать и как следствие – бояться.

? А что скажете о самом жанре хоррор-игр? Как считаете, «хорроры» – это лишь форма приключенческого жанра или же это какой-то совершенно иной тип геймплея, другой тип видеоигр?

Как мне кажется, всё ещё нет какой-то устоявшейся формы, нет даже единого стиля для хоррор-игр. И в каждой такой игре обычно есть какие-то свои особые черты, делающие её страшной, делающие её хоррором.

«ВСЕ И ВСЕГДА БОРЮТСЯ СО СТРАХОМ – Я, ВЫ, ПРОЧИЕ ЛЮДИ...»

Поэтому всякая игра-ужастик оказывается самобытной, непохожей на другие. Если вы понимаете, что я пытаюсь сказать...

Пока я осмысливаю услышанное, на плечо вдруг ложится рука: интервью окончено. Ямаока-сан, кажется, хочет рассказать что-то ещё, но правила есть правила – мы и без того заставили понервничать мужчину с непроницаемым лицом. Наскоро прощаясь, успеваем условиться продолжить беседу в следующий раз. В раздумьях покидая комнату, инстинктивно прикрываю глаза: от яркого дневного света так быстро успеваешь отвыкнуть. **СИ**



PC
PS3
XBOX 360





Артём Шорохов

› Alice: Madness Returns

Зеленоглазая девочка-подросток в знакомом миллионам голубом платье из классического диснеевского мультфильма держит в руке окровавленный нож. Её волосы черны как смоль, от её взгляда чувствуешь себя неуютно. Такой мы запомнили Алису в пересказе Американа МакГи – тёмного сказочника игровой индустрии. И, за десять лет успев уже позабыть ту самую первую встречу, с замиранием сердца ждём новой. Ждём – и сами не понимаем зачем.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Windows, PlayStation 3, Xbox 360
Жанр:
action-adventure. platform.3D
Зарубежный издатель:
Electronic Arts
Российский издатель:
Electronic Arts
Разработчик:
Spicy Horse
Страна происхождения:
Китай
Мультиплеер:
нет

ДАТА ВЫХОДА
16.06.2011

С новой «Алисой» с самого начала всё было несколько странно. Первоначально представившись римейком, она вскоре обернулась продолжением. Заинтриговав в заочном общении впечатляющим CG-видео, вживую оказалась игрой невзрачной и как будто заранее устаревшей... Так вышло, что некоторое время назад я освежил в памяти *ту самую* «Алису», принесшую Американу МакГи *ту самую славу*, что жива и поныне. И, должен сказать, память о приятном и впрямь творит чудеса, с каждым годом всё приукрашивая былого милые черты... Впрочем, разбираться, чем хороша и чем дурна была Алиса в прошлом, на этих страницах нужды нет. За десять лет девушка изрядно повзрослела, да и Страна Чудес, знаете ли, уже не та, что раньше. Так или иначе, терзаемый сомнениями, но с большим воодушевлением отправился я на первое свидание.

Уровень (кажется, четвёртый) начался без особых предисловий – необходимыми подсказками снабдил ещё экран загрузки. Покрутишь вентиль – и из большой трубы с шипением вырвется пар. С его помощью, надув юбку будто парус, предстоит воспарить повыше и спрыгнуть на одну из множества открывшихся взору платформ. (Вы ведь знаете, что mocap делался с настоящей китаянкой в настоящем платье? Интересный, должно быть, у неё выдался день тогда…) Их, плавающих прямо в воздухе с чудесным видом на причудливый пейзаж, на пути повстречается ещё немало, как и вентилей, как и торчащих отовсюду труб. Никакого подспорья с прыжками ждать не приходится – здесь (пока?) даже камера «мёртвая», будто в играх прошлого, а то и позапрошлого поколений. Ты или привыкнешь «подруливать» ею на ходу, или так и будешь, как иные пристрастившиеся к мышке журналисты, то и дело останавливаться и поправлять обзор, проваливаясь в пропасть за про-



Справа: Совет бывалого: не смотрите на текстуру пола. Вот просто не смотрите и всё. Любуйтесь лучше на гольфы в полоску. Они завораживают...

ЗА ДЕСЯТЬ ЛЕТ ДЕВУШКА ИЗРЯДНО ПОВЗРОСЛЕЛА, ДА И СТРАНА ЧУДЕС, ЗНАЕТЕ ЛИ, УЖЕ НЕ ТА, ЧТО РАНЬШЕ...









Как и всякая игра своего роду-племени «Алиса» предлагает заняться ещё и собирательством, а также поиском секретов. Так, на всяком уровне вам обязательно подвернутся разбросанные там и сям зубы – ими предстоит оплачивать прокачку оружия; и тогда, например, изо лба лошадки вырастет внушительный рог, а игрушечные глаза зажгутся демоническим светом. Кое-какие попадающиеся в пути предметы пробуждают подавленные воспоминания героини. А ещё любознательным геймерам предстоит искать бутылочки, красить розы и перчить запрятанные там и сям свиные пятачки. Отдельная история – раковины. В них Алису ждут испытания особые – необязательные.

Вверху: Легкомысленное платьице в цветочек (при этом оно всё равно ухитряется выглядеть «готическим») – лишь одно из многих. Как признался представитель разработчиков, всего нарядов в гардеробе Алисы будет «шесть или около того».

пастью. Зато – вот ведь нежданное подспорье! – сама Алиса запросто не только планирует на юбке-парашюте, но и делает второй, и третий прыжок в воздухе, будто намекает нам: парящих платформ впереди ещё много и расстояния между ними немалые. Как и в игре-предшественнице, в Madness Returns с лихвой (быть может, и с избытком) платформенных участков – во всяком случае, на виденных мной уровнях, – да и сам геймдизайн, и архитектура уровней намекают: не умеешь допрыгнуть, и до врагов едва ли доберёшься. Да что там – тут есть даже всамделишный невидимый мост, будто прямиком из фильма об Индиане Джонсе; и если не заметишь нехитрые подсказки игры, ни за что не догадаешься пройти «по воздуху» в потайную комнату с секретом, не увидишь торчащий из стены под самым потолком большущий свиной пятачок.

Завидев на близлежащих «островках» первых противников, не сверяясь с разложенными по всей игровой зоне листовками, разбираюсь с управлением. Попутно отметив про себя, что в нынешнем своём приключении Алиса не полагается больше на «перемотку» оружия, а держит его на кнопках мгновенного доступа (X – знаменитый мясницкий нож,

Назад в Страну Чудес

Со времени прошлой нашей встречи с Алисой минуло уже больше десяти лет. Девочка выросла, выросли и геймеры. И авторы тоже. Они прекрасно понимают, что нынешние игроки едва ли знакомы с играми прошлого, и потому не требуют никаких знаний о событиях оригинальной American McGee's Alice – мол, всяк легко проникнется новой историей, и стар и млад. Однако для тех, кто всё-таки любит и помнит, предусмотрен HD-римейк той самой игры – бесплатный для всякого первого владельца диска с Madness Returns (одноразовый код на скачивание предполагается вкладывать в каждую коробку). Иначе – 345 рублей (800 MP) и запуск через главное меню сиквела.

Y – лошадка на палочке, B – заводная игрушка-мина), вдруг натыкаюсь на правый курок, превращающий игру в подобие трёхмерного шутера с камерой из-за плеча. Вот она – та самая перечница, осыпающая врага мелкой «шрапнелью», пока Алиса не без вашей помощи крутит ручку напоминающего мясорубку агрегата. Увы, изображать Леона Кеннеди попросту невыгодно – перечница штука неуклюжая, с лезущими в ближний бой большеносыми карликами и картами королевской гвардии стреляться невыгодно, куда проще взмахнуть пару раз ножом или ударить более медленной, но и более массивной лошадкой-молотом (хотя лучше всё же ножом – отрубленные головы так потешно катаются по полу). Ну а заводные мины с детонатором пригодились потом – взрывать ящики. Для постоянно мечущихся с места на место врагов они пока слишком неуклюжи.

Эти самые враги, к сожалению, в нынешней версии больше всего напоминают знаменитых гумб из Super Mario – маршируют себе по локации, не особенно глядя по сторонам, а завидев Алису, шустро ковыляют на убой, наугад выбрасывая в её сторону немудрёные атаки. В общем, до появления Чайника (именно так, с большой буквы, как-никак мини-босс) в кнопке захвата цели (LT), как и в возможности отбивать встречные удары, раскручивая перед собой зонтик (тут целая наука: нужно при зажатом курке использовать кнопку прыжка), особой необходимости нет. Ну, значит, пригодятся позже. А с Чайником всё как-то преступно просто – зацепил его глаз прицелом, да знай себе накручивай квейковские стрейфы вокруг, посыпая обезумевшую утварь перцем. Ну, легко не легко, а назначение новой кнопки усваиваешь, попутно отметив мысль о том, что нехитрый, в сущности, этот трюк, многовато потребовал пальцев: одним, понимаешь, держи наизготовку оружие, другим удерживай прицел, третьим бегай, да ещё успевай отгонять ножом назойливых врагов-единичек, то и дело дёргаясь с одного положения камеры на другое и заново цепляясь за жуткий чайный глаз левым шифтом. Ничего, то ли ещё будет!

Забегая вперёд, спешу сказать, что в отдельных боевых сценах – тех, что посложнее чайников, «Алиса» ещё даст прикурить изнеженным геймерам дня сегодняшнего. Да и старичкам порой придётся несладко, если нет за плечами бессонных ночей, проведённых за Quake, родство с которым вот уже во второй раз настырно демонстрирует Алиса. Негоже, конечно, судить по паре незавершённых отрывков-уровней, но в настоящий момент боевая часть игры представляется нескладной и непоследовательной. С одной стороны, рядовые мелкие враги понатыканы там и сям абы как – нестрашные, неспособные и, в общем-то, игре ничуть не нужные. С другой – вскоре предстоит повстречаться с противниками построже, удивительно живучими, вёрткими, неудобными (попробуй тут подерись, когда камера заодно с врагом!), да вдобавок ещё и с иммунитетом к обычным атакам. Такого бей, пожалуйста, только в спину, да и то не раньше, чем спровоцируешь его на ошибку, ловко увернёшься (удобно использовать очередную кнопку – с её помощью Алиса телепортируется в вихре лепестков на небольшое расстояние, или, как говорят нынче, эвейдится) и, не поймав шальной удар от одного из множества крутящихся под ногами (к тому же, пока жив «хозяин», вовсе бессмертных) миньонов, успеешь забежать ему с тыла с верной лошадкой

Безумный Шляпник Пикассо

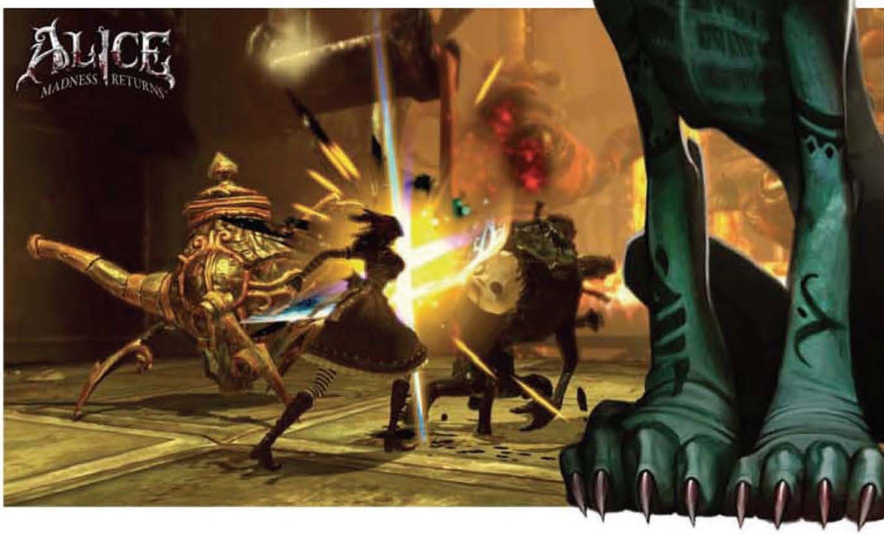
Арт-дизайн – вот та волшебная палочка-выручалочка, что привлекла немало заинтересованных взоров к приключениям Алисы десять лет назад, привлекает и сегодня. Madness Returns пока никак не назовёшь технологически продвинутой игрой, но вот красивой, очаровывающей, визуально привлекательной – сколько угодно. Похоже, трюк сработал и второй раз. Безумная эстетика, этакая гротескно-очаровательная «дизайнерская шизофрения» очень притягательна и вдобавок мгновенно пробуждает все положительные воспоминания о предыдущей встрече с Алисой. Все эти гигантские чайники на ножках, сумасбродное оружие, причудливые враги и шахматная клетка под ногами щекочут в голове одну только мысль: «Именно так всё быть и должно». И пускай дизайн (и графический, и, слава богу, игровой тоже) весьма основательно продвинулся за эти десять лет вперёд, главное достижение МакГи сегодня видится именно в том, что каждый может воскликнуть: «Это то самое, та самая игра!», имея при этом в виду только хорошее и словно позабыв о том, что всё здесь – лишь повторение пройденного. Ничем особенно новым игра как будто и не пытается удивить. Ну разве что китайским акцентом.



В ОТДЕЛЬНЫХ БОЕВЫХ СЦЕНАХ «АЛИСА» ЕЩЁ ДАСТ ПРИКУРИТЬ ИЗНЕЖЕННЫМ СЕГОДНЯШНИМ ГЕЙМЕРАМ.



Справа: Наш старый знакомый Чеширский кот как будто не постарел ни на день. Это и здорово – уж кто-кто, а Кот был выше всех похвал и десять лет назад, до того, как за арт-дизайн взялась студия UDON.



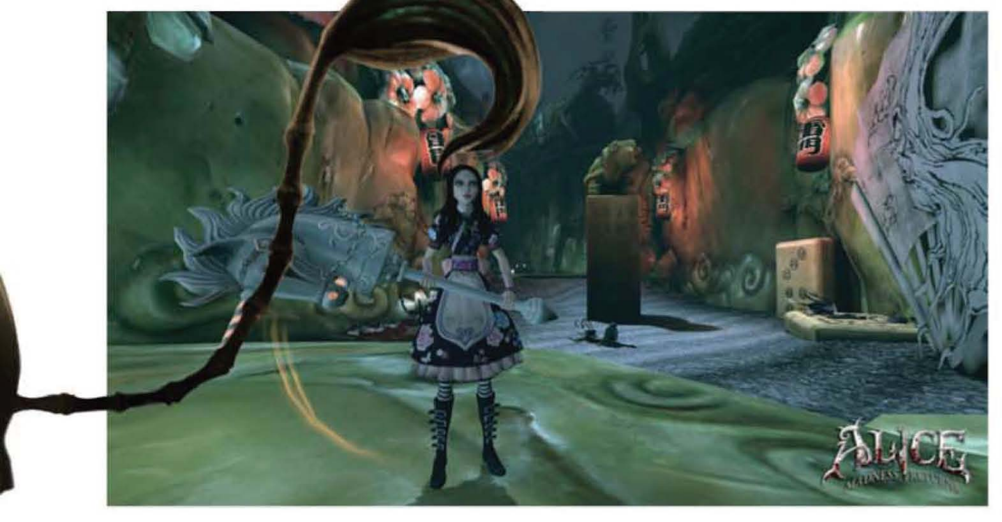
наперевес. Саму операцию (назовём её «Боль в пояснице»), разумеется, придётся повторить не раз и не два. Как подсказывает на ухо приставленный к демо сотрудник EA, внимательно наблюдающий за журналистскими хожденьями по мукам, «лучше использовать нож – им успеваешь нанести три слабых удара вместо двух сильных, и в общем это сократит число необходимых заходов». Ладушки. Вроде, работает. И даже не приходится отскакивать посреди собственного комбо, которое, как будто, не доставляет врагу ни малейшего неудобства и уж точно не сковывает его подвижности. Дальше больше. Ещё более сложный враг заставляет воспользоваться зонтиком (и без подсказки тут пока едва ли сообразишь, чего пытается добиться от тебя игра), чтобы вовремя отбивать снаряды. Летающий и стреляющий враг, вынуждающий стрейфиться за угол





Вверху: Знаменитый мясницкий нож Алисы зовётся Vorpal Blade. Это отсылка к оригинальному тексту Льюиса Кэрролла, в котором дважды фигурировал Vorpal Sword – меч, в привычном нам переводе так и оставшийся без названия. Дубляж недавнего фильма Тима Бёртона предлагает вариант «Вострый Меч». На скриншоте, стало быть, мы видим Вострый Нож.





после каждого залпа из перечницы. Гигант Бармаглот, от которого неожиданно приходится убегать «в экран», спешно вспоминая, который поворот приведшего к нему лабиринта не заканчивается тупиком. И наконец – напоминающий собрата из The Portal тортик с такой притягательной надписью «Съешь меня»…

Второй, секретный, уровень выставочного демо закончился, оставив лишь два вопроса. Зачем же была нужна кнопка LB, превращающая Алису в крохотную версию самой себя, если всякая подходящая дыра на уровне надёжно защищена невидимой стеной? И что это за гигантские цветы, будто растущие вдоль основного пути, но несколько поодаль – так, чтобы добираться до них приходилось пусть с небольшим, но всё же риском для жизни? Сложив один и один, получим ответ: уменьшившись, Алиса прячется в найденных цветах, и нежные лепестки восполняют ей жизненные силы, играя роль своеобразных аптечек – не зря шкала здоровья героини представлена в виде алых роз. Занятный побочный эффект такого самолечения: ещё какое-то время после посещения цветка Алисе будут мерещиться стрелки-указатели и прочие подсказки, помогающие выйти на верный путь. А может быть, и найти секрет-другой.

Сегодня я лишь одним глазком заглянул в Страну Чудес и, пожалуй, увидел многое из того, что мне не предназначалось. Порадовался налетающему порой ветерку, красиво развевающему одно из множества платьев Алисы, и тут же огорчился, заметив, что модель героини игнорирует ткань, а значит, руки её по самый локоть погружаются в одежду. Мутноватые текстуры, невидимые стены, топорная анимация – всё это наверняка будет исправлено, должно быть исправлено – мы видели такое не раз. И всё-таки, признаться, сегодняшний геймплей «Алисы», как и сам внешний вид игры, выглядит черновиком, наброском – полным несглаженных углов, неказистым, ранним. Однако за фасадом из невыверенных фраз и неудачных рифм порой всё же чувствуется нечто особенное – то, что заставляет поверить, будто фокусник МакГи и впрямь может оказаться настоящим магом, способным на подлинные чудеса. **СИ**



Слева: Как и в FF XIII, каждому персонажу достанется свой сверхъестественный дух-саммон, готовый на несколько минут заменить владельца на поле боя. Но в отличие от тринадцатой «Фантазии», здесь остальные бойцы с арены в это время не исчезают. А если врагам удается убить саммона, из строя выбывает и призвавший его герой.

Феникс и тигр

Карточная терминология за пределы Класса Ноль не вышла. Названия для Перистайлиумов родом из китайской мифологии. Рубруму достался Судзаку (символ юга) – здесь он покровительствует магам. Милитес получила «тигра запада» Бьякко – его подопечные преуспевают в науках. А «дракона востока» Сорюу (власть над драконами) и «черепаху севера» Генбу (культ рыцарей) поделили Анадзе и Когай.



Наталья Одинцова

› Final Fantasy Type-0

Мы уже привыкли, что в Final Fantasy усовершенствованные версии базовых заклинаний заканчиваются на –a или –aga, кого-нибудь из героев непременно зовут Сидом, а лошадей заменяют ездовые чокобо. Теперь, видно, придется привыкать к новой особенности. Если «Фантазия» попадает в сборник Fabula Nova Crystallis, дружественные выпуски делятся с ней именами богов и некоторыми терминами. Только развитием темы кристаллов дело не ограничивается. Вот и Final Fantasy Type-0 не стала исключением. К богине Этро (ключевой мифологический персонаж XIII-2 и Versus XIII; также упоминалась в XIII) в ней пока отсылок нет, зато можно отыскать, например, «кристариумы».

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PSP
Жанр:
role-playing.console-style
Зарубежный издатель:
Square Enix
Российский дистрибьютор:
не объявлен
Разработчик:
Square Enix
Страна происхождения:
Япония
Количество игроков:
не объявлено (мультиплеер)

ДАТА ВЫХОДА
II квартал 2011 года (Япония)

Правда, в Final Fantasy XIII так называли меню прокачки персонажа. Здесь приобретали умения, повышали отдельные характеристики, открывают новые ветви развития. А в Final Fantasy Type-0 (когда-то Final Fantasy XIII Agito) этим же словом обозначают архив - традиционный справочник по истории вымышленного мира. А еще сюда, как обещают авторы, попадут записи о победах, которые герои одержат под руководством геймера. Не провести и нескольких минут, не ввязавшись в драку, помогут многочисленные миссии – как сюжетные, так и необязательные.

При этом речь не идет о сражениях в духе Final Fantasy Tactics или Valkyrie Chronicles - Type-0 не слишком отличается от Kingdom Hearts: Birth by Sleep или, скажем, выпуска Tales of. Правда, пока неясно, предусмотрят ли на этот раз отдельные арены для потасовок. Доступные бойцу приемы «подвешены» на «квадрат», «треугольник», «крест» и «круг». Назначать, какой навык соответствует какой клавише – привилегия игрока. Схватка идет в реальном времени, персонажи свободно передвигаются по арене, но и привычная для Final Fantasy система ATB не забыта. Традиционно это означает, что воспользоваться умением, будь то заклинание молнии или удар копьем, разрешают через определенные промежутки времени. Но в случае с Type-0 платить секундами придется за более мощные версии базовых приемов – например, чтобы получить вместо простого файрболла (Fire) его улучшенный вариант (Fira).

Интересная особенность: всего на подвиги можно отправить двенадцать героев, хотя одновременно в битву позволят вступить лишь троим. Если кто-то из них погибнет, его место займет воин со скамейки запасных – и так до тех пор, пока резерв не опустеет. К слову, похожим образом позволяли тасовать героев в Breath of Fire IV (тогда за смену бойца приходилось платить пропущенным ходом). Хадзиме Табата, глава проекта, в интервью намекнул, что возможность тасовать бойцов пригодится не только для замены погибших воителей, но и для более стремительных расправ с неприятелями. Мол, у каждого персонажа свой набор навыков – в зависимости от ситуации на поле, какие-то окажутся более действенными. Табата отдельно нахваливает магию: дескать, колдовать в Type-0 – все равно, что стрелять из пистолета в шутерах. Пока, впрочем, все выглядит довольно традиционно – даже линейка маны никуда не делась. Единственное известное сейчас отличие от, скажем, магических приемов из Tales of – параметры заклинаний разрешено настраивать по вкусу.



Справа: Сколько героев осталось на скамейке запасных, показывает счетчик рядом с именами активных бойцов. Чтобы сразу было понятно, о чем идет речь, его снабдили иконкой-человечком.

Как сюжетно обосновали свободное использование магии и многочисленные стычки, уже давно не секрет. Действие разворачивается в мире под названием Ориенс. Местный Сид, глава государства Милитес, точит зубы на национальные сокровища соседей. Одна страна – Рубрум – ему хорошо знакома, две других – Анадзе и Когай – остаются загадкой, как Китай для европейцев в XII веке. Но все равно сомнений нет: везде главная ценность – запас кристаллов, а хранилище с ним называют Перистайлиумом. Пока неясно, чем еще может являться Перистайлиум – в Рубруме, например, это еще и школа магии, а ее директор одновременно возглавляет правительство – коллегию из восьми человек. Но у остальных, как намекают в Square Enix, до учебных заведений дело не дошло.

Как бы то ни было, Сид жаждет войны, и Рубрум первой принимает на

себя удар. В отличие от первой Valkyria Chronicles на передовую отправляют не ополченцев. Студенты из школы магии, как один, мечтают исполнить древнее пророчество: стать тем самым героем (по-местному – Агито), который предотвратит кровавую распрю между странами и всеобщий апокалипсис.

В распоряжении игрока оказываются персонажи из Класса Ноль. Двенадцать из них обязаны именами колоде карт – вернее тому, как японцы обозначают тузов, королей, дам, и т.д. Под «Джеком», например, в этом случае подразумевается «валет». Есть и еще одна тонкость – хотя для карт с двойки по шестерку потомки самураев могут использовать обычные счетные числительные (ni, san, shi, go, roku), создатели Type-0 вдохновлялись сленговыми названиями - deux, trey, cater, cinque, sice (их японские картежники, видимо, переняли у игроков в кости, а к тем они, в свою очередь, пришли из старофранцузского).

В колоде Type-0 пока не хватает Двойки, Четверки, Шестерки, Десятки и Короля (и неясно, будет ли Король вообще, ведь до сих пор Табата упорно говорит, что геймеру подчиняются двенадцать героев). Среди тех, кто уже анонсирован, больше всего известны трое. Квин - председатель класса и по характеру – вылитая Мицуру из Persona 3 (других в председатели, видимо, не берут). Ее оружие – меч, и она специализируется на ближнем бое. Держать врагов на расстоянии, а также обрушиваться на них камнем с неба умеет копьеносец Найн, который наверняка окажется местным задиройвесельчаком, а обязанности снайпера возьмет на себя Эйс, вот только стрелять будет не пулями, а картами.

На этом фоне белыми воронами выглядят Макина и Рем – единственные школьники, получившие фамилии, а также совершенно не связанные с картами имена. Табата говорит, что они тоже принадлежат к Классу Ноль, но в чем будет заключаться их участие в истории, не поясняет (судя по скриншотам, драться они будут бок о бок с одноклассниками). Тут можно вспомнить один из ранних трейлеров к Agito – персонажа, очень похожего на Эйса, предостерегают не хапать карты, чтобы не случилось беды. Кто знает, вдруг все «карточные» студенты – и есть воины, созданные из тех карт, а Макина и Рем – немногие настоящие люди в школе Рубрума?

В любом случае, не все враги захотят связываться с такой компанией. Какие-то вообще предпочтут удрать. Зная Persona 3 и подобные ей RPG, легко предположить, что запугать неприятелей способны лишь бойцы, которые значительно превосходят их уровнем, но все равно это очень удобно – не нужно тратить время на случайные драки, пробираясь через уже знакомые подземелья. Поводов вспомнить Persona в Type-0 вообще предостаточно: например, с противниками разрешат переговариваться, хотя, скорее всего, ничего похожего на дипломатию в Persona 2 не предложат (а то я бы посмотрела на танго Найна и Квин).

Наверняка в Square Enix вскоре поделятся и другими подробностями: на носу E3, да и выпустить Type-0 обещали уже в этом году. Сумеет ли новинка заинтриговать сюжетом, порадует ли интересными боями – все выяснится куда раньше, чем в случае с Versus XIII. Лично мне хочется верить в лучшее – а еще в то, что на этот раз побочные миссии окажутся куда разнообразней, чем в Crisis Core. Как минимум, не заставят по стодвадцатьпятому разу шнырять по одному и тому же коридору в поисках одних и тех же солдат, которых и в обычных боях приходится отправлять на тот свет пачками. **СИ**



Удивительное дело – Квин валяется на полу, хотя здоровья у нее, если верить счетчику, хоть отбавляй. Не исключено, что в Type-0 будут приемы, позволяющие сбить противника с ног или оглушить.



Слева: Среди обозначений приемов притулилась Fire ST – по словам разработчиков, когда заклинания в Type-0 модифицируют, они отображаются в списке команд именно так. Напрашивающийся сам собой вывод: ST – отсылка к strength, т.е. увеличена мощность файрболла.

Мультиплеер

Для мультиплеера в Type-0 адаптировали идею героев и прибегающих им на смену бойцов со скамейки запасных. Начинаете вы схватку, к битве подключается другой игрок, и его персонаж бьется бок о бок с вашим – до тех пор пока не истекут отведенные на ассистирование три минуты. Как только таймер обнулится, вы лишитесь поддержки, а союзник увидит на экране запись, что, мол, миссия выполнена. Смысл протягивать руку помощи – в бонусах, которыми награждают за успехи на поле боя. Вдобавок, Табата упомянул, что гостевому герою позволят остаться и на более продолжительный срок, если он хорошо дерется. Объединяться в команду предлагают по ad-hoc.



Поглядеть на «карточных» спутников блондина Эйса теперь можно не только на давней иллюстрации Тецуи Номуры к Agito, но и на скриншотах.



Внизу: Муглы в Type-0 превратились в «советников по тактике». На деле это означает, что они раздают миссии.



БЕТА-ТЕСТ



Артём Шорохов

Gears of War 3
Танцы с шотганами

Если заглянуть в профайлы друзей, с которыми не один пуд свинца был съеден в мультиплеерных матчах Gears of War, можно увидеть, что многие из них возвращались к первой части и после выхода сиквела. Gears 2 была больше, была количественно лучше, предлагала множество идей и способов получать удовольствие, но оказалась несколько разбросанной, нечёткой. В ней как будто не было твёрдых правил, по которым должен строиться бой. Выражаясь языком возвращенцев, «Шотган они испортили».

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Xbox 360
Жанр:
shooter.third_person
Зарубежный издатель:
Microsoft
Российский издатель:
Microsoft
Разработчик:
Epic Games
Страна происхождения:
США
Мультиплеер:
team_based.online: до 10

ДАТА ВЫХОДА
20.09.2011
(Европа)

Судя по бета-версии Gears 3, запущенной в середине апреля*, именно «шлифовке шотганов» (сие – метафора, речь о глобальном тюнинге механики) было уделено максимально много внимания разработчиков. И из-за этого у праздной публики сложилось впечатление, будто бы в датском королевстве за прошедшие годы не изменилось ничего. Во многом так оно и есть – разве лишь не с шотганами теперь носятся от жертвы к жертве обожающие ближний бой одиночки, а с обрезами, графика в который раз подросла да обновился парк средств и мест убийства. Сама тактика особенно не поменялась (спасибо за это) – например, по-прежнему каждый новый заход начинается с битвы за контроль на карте наиболее важного оружия, причём, как и прежде, практикуются и кавалеристские наскоки, и коварные обходы с тыла.

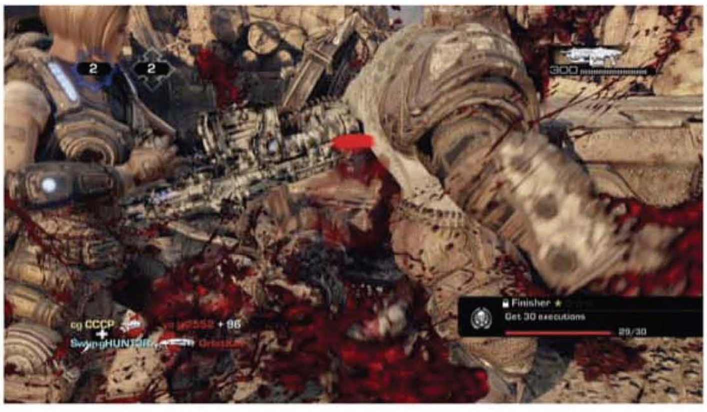
Система респауна не по примеру Gears 1 щадящая: хоть и осталась «командной», всё же подстроилась под чаяния нетерпеливых игроков-одиночек. Однажды погибнув, нет нужды весь раунд корить себя и болеть за товарищей; переждал несколько секунд, и с новой волной «воскрешенцев» снова ринулся в бой, израсходовав одну «жизнь» из общей копилки.

Режимов бета продемонстрировала три: обычный Team Death Match (бывший Warzone/Execution), King of the Hill (бывший Annex) и Capture the Leader – тоже, в общем-то, не новый. Мелкие доработки, конечно же, есть (особенно понравилось «мешать» своему конвоиру, в подходящее время барабаня по кнопке, когда играешь за Лидера), но в целом картина вполне привычная.

Но есть, конечно, кое-что и впрямь новенькое. Перво-наперво, многие вещи, ради которых раньше приходилось покупать гайды, теперь сразу же прописаны в игре. Например, всякое оружие снабжено удобным описанием убойной силы и дистанции. Перед загрузкой матча демонстрируется наглядная карта с указанием мест респауна оружия. В любой момент игры можно

При работе в команде по-прежнему лучший выбор – лансеры и тактика сосредоточения огня: большой магазин, высокая точность и максимальная мощь на безопасной дистанции даже двух человек, сосредоточивших огонь на одном противнике, делают чрезвычайно опасными.

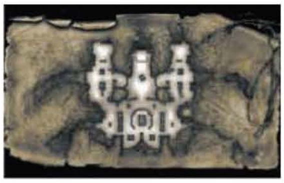
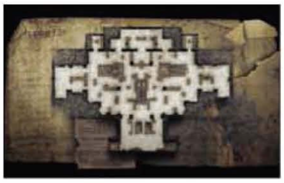
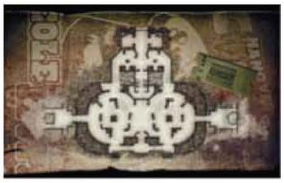
* Несколько дней для тестирования полного функционала отвели журналистам, затем 18 апреля часть контента была заблокирована, и в бету пустили тех, кто купил Epic-издание Bulletstorm. Ещё через неделю она стала доступна для каждого, кто оформил предзаказ на Gears of War 3 в одном из «рекомендованных» магазинов.



Справа: Прогресс заслуг демонстрируется даже во время матча. Почесал приятелю спину бензопилой – узнал, что до медали осталось всего ничего. Удобно, ничего не скажешь. Жаль, командной игре обычно во вред.

Беги!

И об аренах. Их бета-версия предложила аж четыре штуки – две сразу и ещё по одной в неделю по ходу тестирования. Checkout, Thrashball, Trenches и Old Town. Все они симметричны и, очевидно, продолжают линию Gears 2. Например, на всех картах, кроме Old Town, есть какие-либо интерактивные элементы. То сигнализация включится в заброшенном супермаркете, то на трашбольное поле вдруг рухнет тяжёлое электронное табло и размажет всех тех, кто воюет за арбалет, заодно похоронив под собой и саму точку респауна оружия. На «Траншеях» – тот же трюк с контейнером, подвешенным над Digger Launcher'ом. (Впрочем, на его месте может оказаться и огнемёт – в Gears 3 для каждой карты заготовлено по два weapon set'a, и это здорово разнообразит матчи, не превращая их при этом в ералаш случайного оружия.) Вдобавок – рано или поздно налетит песчаная буря, и на некоторое время видимость на карте упадёт практически до нуля, а затем постепенно восстановится до обычного уровня. Не сказать, что все эти штуки всерьёз влияют на тактику, но всё-таки насыщают её, да и общий рисунок боя на карте слегка разнообразят.






переключится на тактический вид и выяснить местоположение членов команды. А по удержанию левого бампера на картинку накладывается фильтр модной нынче «дополненной реальности»: услужливо подсвечены напарники, помечены находящиеся в поле зрения кого-нибудь из команды враги, развешены указатели на респауны и оружие. Привыкать к новым картам и ориентироваться на местности стало гораздо удобнее.

Второе важное улучшение – позаимствованная у коллег по цеху система анлоков и ранговой прокачки. Каждый участник мультиплеерных баталий, получая призовые очки за всякое полезное действие, растёт в уровне, достигает каких-то результатов и, как следствие, возвращается в игру снова и снова – поднакопить наградных лент, дотянуть до новой медали, заполучить, наконец, новую камуфляжную покраску для верной бензопилы. Да и многочисленные executions (или по-привычному – fatality) для каждого конкретного ствола сперва нужно заслужить, доказав своё право глумиться над врагом. Пока не совсем ясно, как в Epic собираются бороться с халявщи-



Тяжёлый моральный выбор: попытаться помочь товарищу с непредсказуемым результатом или пожертвовать им ради гарантированного фрага?

ПРИВЫКАТЬ К НОВЫМ КАРТАМ И ОРИЕНТИРОВАТЬСЯ НА МЕСТНОСТИ СТАЛО ГОРАЗДО УДОБНЕЕ.



Oneshot в действии. Всё честно: один выстрел – один труп.

Зайка моя!

Раскинув широкую сеть из рангов и прокачки, разработчики на радостях «заперли» в бета-версии множество контента, причём на самые разные замки. Так большей частью персонажей сыграть позволялось лишь в качестве награды за те или иные достижения (скажем, Аня оказалась заперта ачивкой «Сыграйте десять мультиплеерных матчей»), арены и камуфляж открывались сами собой раз в неделю и так далее. Нашлась даже парочка анлоков, которые памятными подарками останутся с бета-тестерами в полной версии игры.
Но особенно удивил всех Клиффи Би на Пасху и неделей позже. Сперва бета-тестеры обнаружили себя гигантскими кроликами, затем – большеголовыми чибиками.

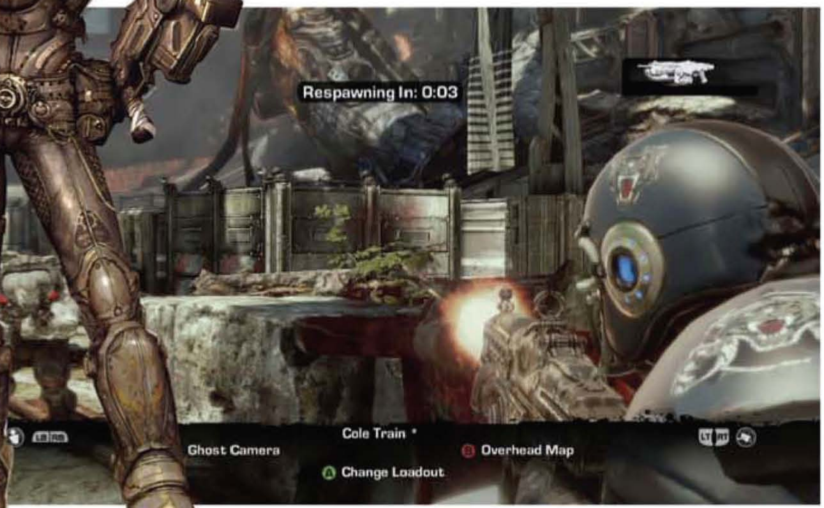





Внизу: Августус «Паровоз» Коул до войны был профессиональным спортсменом. Форма для игры в трашбол – один из анлоков Gears 3.

ками (известно, что отдельных игроков отлучали от беты и лишали анлоков за «пустое присутствие» в матчах в попытке получить награду за количество сыгранных партий), но сам по себе такой прогресс не может не радовать. Опять же – лишнее подтверждение тому, что Gears of War не замыкается в себе, а идёт в ногу со временем.

В целом бета-тест производит очень хорошее впечатление. И хотя ни дня не обходится без нытья и жалоб на баланс (всё не утихают священные войны тех, кто смертельно обижен на шотганы и обрезы), а значит, и громких выкриков в духе «Sawed Off + Retro Lancer = Best Combo!», любую спорную ситуацию можно проанализировать и понять, что было сделано неправильно и как всё-таки стоило поступить. Gears 3 уверенно наводит порядок в балансе; так, обрез противопоставлен шотгану, а хаммербёрст – ретролансеру. В конечном итоге результат всё равно упирается в умение пользоваться тем или иным оружием в конкретной ситуации. «Good players > Bad players» – такими выводами обычно заканчиваются долгие споры хоть на форумах, хоть в голосовом чате. Скрестим же бензопилы за будущий успех! **СИ**



Стреляй!

И всё-таки, зачем тут ещё и обрез? Новички и так без устали стенают о чрезмерной силе шотгана, а тут что вдруг получается – ещё более крутая пушка появилась? Вы будете смеяться. Или плакать. Но да. И я вам честно скажу – это к лучшему. Две новые пушки в комплекте стандартного вооружения – обрез (Sawed-Off) и ретролансер (Retro Lancer) – вкупе с до неузнаваемости изменённым хаммером (Hammerburst) привели к единому знаменателю всю линейку стволов Gears. Всё, вроде бы, как и раньше, но уже более логично и очевиднее сосредоточено на соотношении «сила/дальность».

Залп из обреза гарантированно разорвёт противника в клочья, если посчастливится приблизиться к нему на расстояние вытянутой руки (из простого шотгана того же эффекта можно добиться или на хедшоте, или при чистом попадании, когда ни единая дробинка не прошла мимо цели, желательно «на AR», с использованием active reload). Плата за чудовищную мощь – просто-таки гигантское время на перезарядку и удручающе малое количество патронов.

Шотган (Gnasher) – слабее, но демократичнее, с парой оговорок он работает так же, как в Gears 1: хорошо идёт с пары шагов, высокий шанс хедшота, пары чистых попаданий обычно достаточно для победы в дуэли. Главное – научиться попадать чисто и не выпускать из прицела кружащего противника.

Ещё плюс шаг – и вот уже в дамках обладатель ретролансера, новой (хотя скорее уж «старой») винтовки «второго порядка». У ретро чудовищный разброс, его немилосердно задирает в небо, и использовать его хотя бы на средней дистанции – значит, переоценивать себя и зря расходовать патроны. Однако в ближнем бою это настоящая машина убийства, одного рожка может хватить сразу на нескольких скучковавшихся врагов. Изящный штрих – штык, с которым так здорово изображать носорога: в отличие от подствольной бензопилы лансера, атака штыком выполняется на бегу, прерывается не сразу (можно заколоть стреляющего), и распознать её по звуку гораздо сложнее – изредка на поле боя можно увидеть настоящее «Шоу Бенни Хилла», когда кто-то со штыком наперевес через всю карту бежит за ничего не подозревающим противником.

Лансер (Lancer), самая узнаваемая винтовка Gears of War, обошёлся без серьёзных изменений – всё так же надёжен, «золотая середина» как в плане дистанции, так и по урону. Хорошо подходит для позиционных перестрелок из укрытий, для подавления огнём, для удержания обладателей шотганов и обрезов на почтительном расстоянии. Бензопила, по личным ощущениям, вновь усилена и стала ближе к ранней Gears 1 – автонаводится на определённом расстоянии, а сработав, игнорирует последний встречный выстрел. В то же время Hammerburst, ранее постоянно споривший с лансером за дистанцию, теперь занимает промежуточное положение между ним и снайперсокй винтовкой: скорость стрельбы снижена, увеличена точность и кучность, добавлен прицел, как у пистолетов. Засевший в отдалении на высоте обладатель хаммера, может, никого сразу и не убьёт, но крови попортит изрядно (это очень полезно, если играешь в команде) и почти наверняка решит в свою пользу перестрелку на открытой местности.

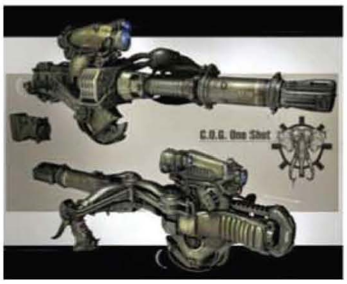
Дефолтный Snub Pistol (а заодно и «шотган от мира пистолетов» Boltok) изменился не сильно. А вот автоматический Gorgon, как будто, стал более полезным, укладывает врага на раз-два. Longshot теперь чуть более неудобен для стрельбы навскидку из-за искажающего фильтра на оптическом прицеле, но в целом он, как, впрочем, и все остальные «стволы на местности» (Boomshot, Torque Bow, Scorcher), ощущается таким же, как прежде.

Главная новинка – это, конечно же, Digger Launcher, то самое «подземное оружие», которым нас интригуют с самого анонса. Напоминающий в использовании гибрид бумшота и гранат (при прицеливании приходится учитывать не только направление, но и траекторию), диггер отправляет снаряд под землёй – это позволяет игнорировать укрытия и большинство стен. В назначенной точке мина выпрыгивает на высоту человеческого роста и взрывается, унося на тот свет всякого, кто окажется в радиусе поражения.

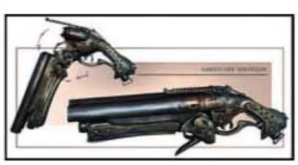
Список тяжёлого оружия из Gears 2 пополнился «турельной» снайперской винтовкой Oneshot, чьё название говорит само за себя: один выстрел – один труп. А то и несколько, если выстрел удачный, а враги неосмотрительны. По сути, это большая, неуклюжая, но чрезвычайно мощная снайперская винтовка, направление прицела которой выдаёт жирный красный луч наведения. На месте и всё так же эффективны Mulcher и Mortar, а набор гранат (осколочные, чернильные, дымовые) пополнился зажигательными incendiary – они мгновенно убивают при физическом контакте с телом жертвы, а ударившись о пол, расплёскивают напалм. Тактический щит Boomshield есть лишь на одной арене (Trenches) и, признаться, по большей части не используется.









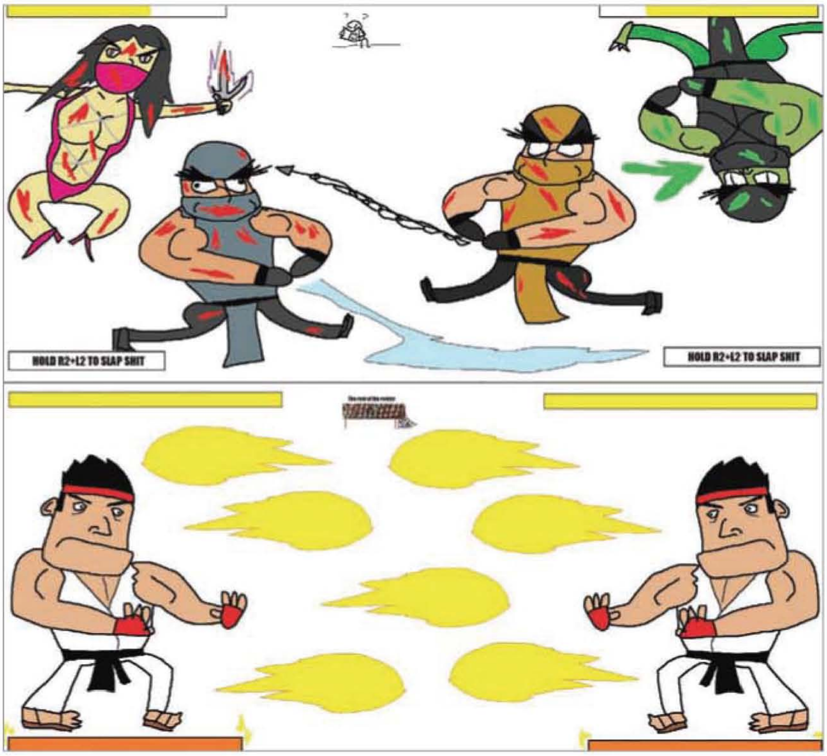




ДВИГАЙТЕСЬ ВМЕСТЕ С PLAYSTATION MOVE* И ИГРОЙ
PlayStation Move
ГЕРОИ
12
www.pegi.info
PlayStation®Move
НОВЫЙ КОНТРОЛЛЕР PLAYSTATION MOVE* ДЛЯ PLAYSTATION3
Приготовьтесь к захватывающим приключениям и безудержному веселью… Герои лучших игр для PlayStation – Рэтчет, Кланк, Джек, Декстер и енот Слай – впервые собрались вместе, чтобы пройти через череду различных испытаний. Выберите любимого персонажа и управляйте им с помощью инновационного контроллера PlayStation Move*, или же вместе с родственниками и друзьями изучайте полный загадок и сюрпризов мир. Для того, чтобы окунуться в невероятные приключения вам понадобится только контроллер PlayStation Move*.
ИГРА - ЭТО ТОЛЬКО НАЧАЛО...
www.playstation.ru
*МУВ
PS3
PlayStation®3
ГЕРОИ
SONY
make.believe



СЕРГЕЙ ЦИЛЮРИК



Нет джагглам и фреймдате!

Жанр файтингов – наверное, самый консервативный из всех ныне здравствующих. Street Fighter II добрых два десятка лет назад задала тон всем последующим его представителям, и всем почему-то это кажется нормальным. Странно, не правда ли?

О, я понимаю, насколько непопулярными будут мои возмущения. Нынешнее файтинг-комьюнити (которое можно уже называть фэндомом) вообще не признает такие игры, которые не вписывались бы в привычный шаблон «небольшая комнатка, на одной прямой друг напротив друга стоят два противника, которые обмениваются ударами и блочат». Очень и очень зря, по-моему. Следовать такой логике – это все равно, что отрицать Bulletstorm, когда есть Half-Life, не смотреть в сторону R.U.S.E. при наличии StarCraft, не видеть Deadly Premonition из-за Grand Theft Auto и плевать на Suikoden, ограничиваясь Final Fantasy. Да, конечно, в таком случае выбирающий остается с более качественным продуктом, но мимо него проходят действительно оригинальные, хоть и не столь мастерски выверенные игры. Но ведь и у них есть право на существование. Никто ведь не будет спорить, что Valkyria Chronicles – это TRPG, хоть ее игровая механика и отличается категорическим образом от привычной!

По-моему, чем больше экспериментов, тем больше вероятность, что какой-нибудь из них окажется удачным. Да, Bushido Blade так и не превратилась во что-то более толковое, но, помнится мне, в давние 90-е о ней очень много говорили как о новом слове в файтингах, ей интересовались, в нее активно играли. Да, пусть вторая «Диссидия» и пала лицом в грязь (о чем я сам подробно расскажу в следующем номере), но первая была самым настоящим порывом свежего ветра: такая игровая механика заслуживает оваций, по-моему. Цикл Super Smash Bros. при каждой итерации становился все краше и краше, и Brawl – до сих пор лучший выбор для тех, кто устал от типичного мордобоя.

Для меня, например. Я бросил МК, когда в нем появились какие-то неудобные мне стили; я бросил Tekken, когда увидел, какие в нем обнаружились джагглы (по-моему, мало что бывает так же омерзительно, как джагглы); я бросил Soul Calibur, когда понял, что в четвертый раз играю в одно и то же. SC для меня был последним оплотом классических файтингов по трем причинам: относительная интуитивность управления, использование разнообразного оружия в боях и рингауты, позволяющие выиграть с помощью хитрости, а не брать измором. По иронии, не раз слышал от «труфайтеров» критику в адрес SC как раз за эти самые рингауты.

Эволюция классических файтингов ведет их туда, куда требуют эти вот страшные люди, учащие фреймдату и неочевидные комбинации из нескольких кнопок для выполнения приемов, стремящиеся поймать оппонента на джаггл в 10 ударов на 80% здоровья. Они делаются все более пригодными для серьезных состязаний, но при этом, кажется, забывается самое главное. Что случилось с интуитивностью управления, легкостью освоения и, черт возьми, получением фана?

Честно говоря, я играл всегда ради фана и только. Я никогда не учил приемы – в SC я играл обычно за Астарота, чей move list я так ни разу и не смотрел, а приемы выбирал интуитивно – и выигрывал! И у коллег из редакции, и у более опытных дисковиков, и помню даже, как победил чемпионистого чемпиона Z-Man'a, предварительно убедив его сыграть за лизардмена. Не так уж и плохо, в общем-то, играл; я – не просто проходящий мимо жанра человек, решивший в него плюнуть. Я честно устал от одинаковости поединков, и суматошная битва четырех игроков на движущейся и преобразующейся арене, где нужно следить не только за противниками, но и за предметами, и за персонажами-помощниками, и за меняющимися условиями боя, мне видится куда интереснее сколь угодно лучше подходящей для проверки скилла дуэли с подсчетом фреймов.

Жаль, что для того, чтобы такие «альтернативные» файтинги получили успех, им нужно «выезжать» на громких именах – Final Fantasy ли, Nintendo ли. А об увлекательном, но при этом сравнительно безликом Power Stone сегодня уже мало кто вспомнит. Жаль, что новаторов в этой области практически нет. Ведь, право слово, вариантов того, как можно обставить околорукопашное противостояние двух человек, уйма. И мне очень хочется, чтобы кто-нибудь начал наконец-то раскрывать весь потенциал жанра, а не отшлифовывать до блеска одну навязшую в зубах удачную формулу. СИ



HUNTED®
КУЗНЯ ДЕМОНОВ
Тьма наступает
ИЮНЬ 2011
Мир темного фэнтези
Режим совместной игры
Орды опасных чудовищ
18
www.pegi.info
Games for Windows
XBOX 360.
XBOX LIVE
PS3
inXile entertainment
Bethesda
1С-СофтКлаб
Реклама
© 2011 ZeniMax Media Inc. Hunted: The Demon's Forge, Bethesda, Bethesda Softworks, ZeniMax and related logos are registered trademarks or trademarks of ZeniMax Media Inc. in the U.S. and/or other countries. Developed in association with inXile Entertainment Inc. inXile Entertainment and the inXile Entertainment logo are registered trademarks or trademarks of inXile Entertainment Inc. Microsoft, Windows, кнопка «Пуск» системы Windows Vista, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE и эмблемы Xbox являются товарными знаками группы компаний Майкрософт. Games for Windows и эмблема кнопки «Пуск» системы Windows Vista используются по лицензии, предоставленной корпорацией Майкрософт. "2", "PlayStation", "PS3", "PS3" and "●" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners. All Rights Reserved.
© ООО «1С-СофтКлаб», локализация и оформление, 2011 г.



СВЯТОСЛАВ ТОРИК

Кто-кто в Стране Игр живет?

Мне недавно задали вопрос – а как мы в редакции взаимодействуем друг с другом? И вообще взаимодействуем ли? Если да, то зачем?



На этой иллюстрации несложно найти несколько сотрудников редакции. А Варио – это эманация страха перед дедлайном.

Во-первых, раз в месяц мы собираемся и обсуждаем что-нибудь. Например, план на следующий номер. Без какой-либо подковерной борьбы, без обид и затаенной мести за то, что коллега-конкурент захапал вкусный тайтл. В некоторых случаях, оставаясь без обзора в ближайший месяц, и вовсе украдкой переводим дух – все-таки к играм мы относимся не только как к искусству, но и как к работе, а работы мало никогда не бывает. Да-да, к работе – а вы думали, откуда берутся забавные заманухи на игровых сайтах типа «играй в игры и получай деньги за свое хобби»? Нет, там все верно написано, просто такие объявления обычно умалчивают о том, что играть придется немножко не так, как раньше. Я, например, считаю, что писать обзор по недопройденной игре можно только в силу каких-нибудь совсем уж серьезных причин (например, игра забагована или реально растянута, а сроки сдачи текста поджимают). А уж за Retroactive я вообще стараюсь не садиться, пока плотно не познакомлюсь с каждой из описываемых игр.

А что же тогда с игровыми предпочтениями? Неужели Одинцова позволит отдать новый DMC кому-нибудь на растерзание или Закиров откажется от обзора очередного двухмерного файтинга?

Разумеется, у каждого из нас есть «специализация», более того, мы – люди самых разных вкусов. Именно поэтому я с одинаковым интересом берусь за классическую jRPG, транспортный симулятор и суперсовременный экшен в «песочнице». А, скажем, Валера Корнеев не отказывается ни от суперхитового FPS европейской выделки, ни от артхаусного проекта японских разработчиков. Дело-то не в предпочтениях, а в способности трезво, пусть и субъективно, разобраться с любым куском геймплея, в какую оболочку его ни запихают.

Во-вторых, мы принимаем живейшее участие в обсуждениях новостей и трендов. Это, наверное, самый очевидный способ демонстрации вам разницы между нами – причем как по сути темы, так и по форме (сравните, например, размеры и язык комментариев Ильи Ченцова и Сергея Цилюрика). Почти у каждого есть свое мнение, многие из нас оперируют известными и малоизвестными фактами, как поддерживая друг друга, так и выступая единым фронтом против отдельно взятых еретиков. Можно сказать, что если обзоры и спецы – это наши отдельные «сюжетные сценарии», то обсуждения – это своеобразные «мультиплеерные матчи». Есть даже разновидность «кооператива» – кросс-формат, например, или совместные обзоры. Да и ведущие рубрик, бывает, иногда пускают коллег в свою вотчину.

В-третьих, никто не отменял «Круглый стол», который тоже является своего рода обсуждением трендов, только беседа проходит в том числе и с приглашенными экспертами, да к тому же в весьма непринужденной обстановке. Саша Щербаков готовит пару-тройку каверзных вбросов на заданную тему, а почтенные гости, употребляя вьетнамские закуски (восхитительные, доложу я вам, закуски!) под отечественное пиво пытаются доказать, что Щерби тролль и категорически не прав. Иногда им это даже удается – в этом, собственно, и заключается смысл рубрики.

Но даже в своей родной вотчине авторы – это не только кремнийорганические генераторы текстов. От них также требуется проверка уже откорректированного и сверстанного материала, вычитка и доработка по необходимости. Этот момент, каюсь, я иногда пропускаю, просто потому что бывает некогда добраться до редакции в назначенный день. В этом случае мне обычно присылают PDF, на основании которого я возвращаю правки типа «на второй странице первый скриншот справа, надо заменить подпись на альтернативную». А вот Артем Шорохов, наоборот, верстке уделяет огромнейшее внимание – вы ведь уже подметили, что его материалы оформлены гораздо красочнее других?..

А откуда мы берем материалы, интересуется другой читатель, намекая на удивительную оперативность в некоторых обзорах. Никакого секрета тут нет – мы общаемся со всеми крупными и малыми игровыми издательствами, как в России, так и за рубежом. Каждый раз на редсобрании распределяется не меньше двух-трех проектов, материализованных не в красивых коробках, а в виде DVD-дисков с фирменной накаткой издательства и фломастерной надписью. В случае с PC-играми издатели частенько предлагают цифровые превью-коды для Steam. Единственная проблема – такие версии не всегда можно пропатчить (хотя обычно это копия диска, ушедшего в печать), а «стимовские» коды иногда отказываются подцеплять DLC. Но при таком потоке игр, признаюсь, до патчей и дополнений дело редко доходит – ведь главной задачей для автора является оперативное изучение игры, которое должно случиться задолго до выхода нового контента. Хотя вот в случае с Magicka все случилось совершенно наоборот: работал я уже по полной версии, вот только чтобы пройти игру, пришлось ждать аж несколько патчей. Как результат – обзор был перенесен на следующий номер, а в «PC Играх» он вышел раньше – видимо, не дождался тамошний рецензент стабильности проекта.

Что касается спецматериалов, то здесь источником информации служит все, до чего способен дотянуться автор, от Гугла до телефона. Статьи в «Википедии», особенно русской, зачастую требуют проверки, поэтому лично для меня они скорее служат эдаким списком тем для разработки. Даже фанатские форумы, несмотря на сомнительную их пользу, обладают более качественной информацией, чем официальные материалы. Однако лично я предпочитаю прямую речь от непосредственно разработчика, поэтому чаще работаю с интервью и соцсетями, чем с Wikipedia или Mobygames.

Ну и, наконец, хит сезона: по какому принципу авторы выставляют оценки? За пятнадцать лет существования журнала копий об этот вопрос было сломано великое множество, и, пожалуй, настала пора дать один-единственный, Истинный Ответ. Звучит он так: 42 когда как. Дело в том, что оценка, выражаясь логически, является числовым выражением отношения автора к игре, где число колеблется от 1 до 10 с шагом в 0.5 в зависимости от того, как, когда, кем, зачем и по какой причине эти отношения складывались. Если Ворона никто не заставлял играть в «Дальнобойщиков-3», и ему это понравилось – значит, будет у игры хорошая оценка. Если показалась мне Call of Duty: Black Ops недоделкой отвратительной – значит, будет плохая. Разумеется, мы учитываем и, скажем так, «всенародное мнение» (оценки на Metacritic и GameRankings), ведь если игру хвалят – значит, есть за что. Но это влияние, что называется, на полбалла, не больше; по секрету сообщу, что именно единодушие оценочных агрегаторов вытянуло оценку сингла StarCraft II на лишние 0.5. А для тех, кто интересуется мнением другого автора, который воспринимает игру так же, как и отдельно взятый читатель, есть кросс- и пост-обзоры. Эх, хватило бы только времени на них...

Вот примерно так и готовится каждый месяц ваш любимый журнал.

Любопытно? Интересно? Спрашивайте еще, не стесняйтесь! **СИ**


ДУРНАЯ РЕПУТАЦИЯ 2
PlayStation Network
16
www.pegi.info
БЫТЬ ГЕРОЕМ НЕОБЯЗАТЕЛЬНО
СПАСИ МИР...
ЕСЛИ ЗАХОЧЕШЬ
ОТПРАВЛЯЙТЕСЬ В ГОРОД НЬЮ-МАРЕ.
ЗАЩИТИТЕ ЕГО ОТ ЗЛА...
ИЛИ РАЗРУШЬТЕ ДО ОСНОВАНИЯ.
У ВАС ЕСТЬ СИЛА, ЧТОБЫ СТАТЬ ГЕРОЕМ.
НО СМОЖЕТЕ ЛИ ВЫ СПАСТИ МИР...
ИЛИ УНИЧТОЖИТЕ ЕГО?
«ДУРНАЯ РЕПУТАЦИЯ 2»,
ТОЛЬКО НА PLAYSTATION 3.
ИГРА – ЭТО ТОЛЬКО НАЧАЛО.
Sucker Punch
PS3
PlayStation 3
SONY
make.believe





КОНСТАНТИН ГОВОРУН

Кому на Руси жить хорошо?

Бывает, открываю почту – а там письмо с вопросом: «Куда пойти учиться, чтобы попасть на работу в СИ»? Мальчики, девочки, 50-летние мужики – все хотят к нам. Увы, все не так просто.

Для начала посмотрите в зеркало и трезво оцените собственные возможности. Любить и понимать игры, красиво и внятно писать, выдумывать интересные штуки и быть яркой, интересной личностью, умело и охотно управлять людьми и ресурсами, – четыре навыка, которые идут в дело. Первого достаточно, чтобы читать «СИ». Первых двух – для написания новостных заметок и других конвейерных текстов. Первых трех – для статуса штатного автора. Всех четырех – редактора. То же, плюс мотивация сильной вороны из анекдота – главного… впрочем, это уже другая тема.

Однако главная беда игровой прессы – ее малочисленность. Серьезно, сколько в 143-миллионной России есть людей, которые могут делать приличный профильный журнал (текстовый; видео – это, опять же, совсем другая тема)? Не по совместительству – а фулл-тайм. Сейчас посчитаю (9+3+2+1+3=18): восемнадцать – в существующих изданиях и семь – недавно сменивших специализацию (ушли в PR, разработку и т.п.). Двадцать пять человек. Максимум – тридцать. Неудивительно, что многие из них считают себя незаменимыми: уволишь – чрезвычайно сложно найти адекватную замену. С другой стороны, и вакансий для игровых журналистов в России не сильно много – с полсотни, включая крупные онлайн-порталы. Слишком мало места для гонок по карьерной лестнице. Уволишься – в лучшем случае поменяешь шило на мыло.

Но вернемся к вопросу о билете в тусовку. Чтобы получить работу в игровой прессе, нужно оказаться лучше кого-то из тех, кто в ней уже работает. Если из 50 вычесть 30, получим два десятка потенциальных вакансий, на которые действительно могут претендовать молодые и талантливые. Лет восемь назад народ вообще не стеснялся: купил журнал, нашел статью с двумя десятками фактических ошибок, отправил письмо главреду, через неделю автор уволен, а ты взят на его место. Сейчас этот метод до сих пор работает (в изданиях, где ошибки есть, а редакцию это действительно беспокоит). Если самого факта работы в игровом журнале вам достаточно – да, талант, труд и здоровая наглость вас приведут к мечте.

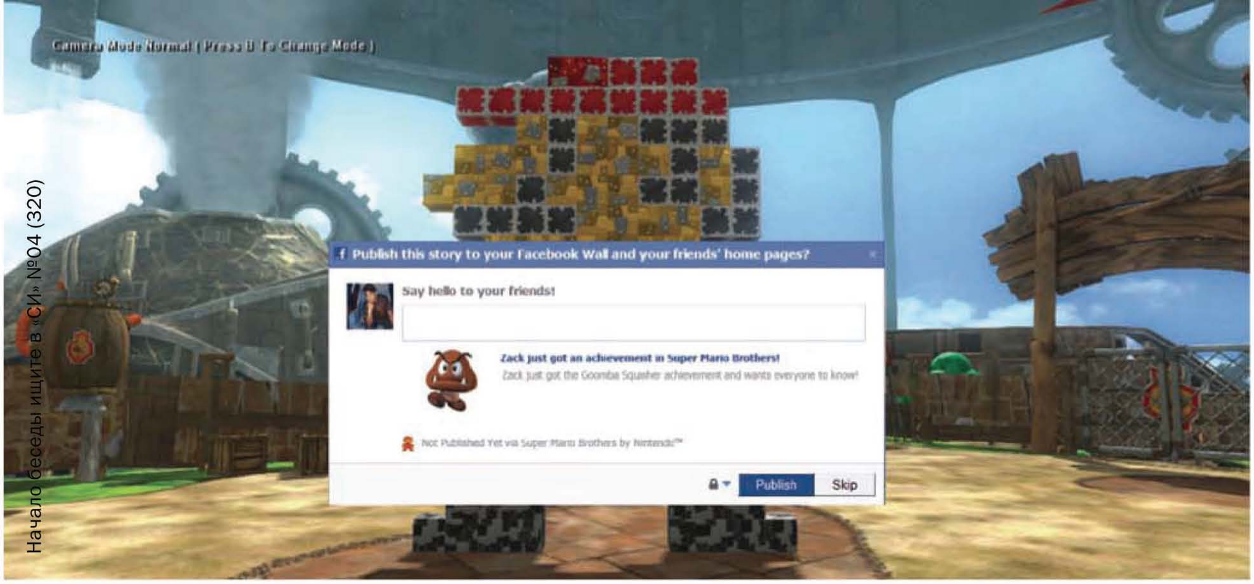
Однако мы живем в материальном мире, и журналист должен есть хлеб с маслом, оплачивать коммунальные услуги, раз в год возить жену в отпуск. Нельзя сказать, что в игровой прессе зарплаты слишком высокие и низкие – уж кому как. Заработок в абсолютных цифрах зависит от объема работы и зоны ответственности сотрудника, у двух людей может отличаться раз в сто. И даже если взять, скажем, легко собираемую сумму в 30 тыс. рублей: для студента, живущего с родителями в Саратове, – это одни деньги. Для женатого мужика с ребенком, снимающего квартиру-однушку в Москве, – совсем другие. Именно поэтому студенты демпингуют, соглашаясь работать чуть ли не бесплатно, и именно из-за этого взрослым журналистам не остается ничего, кроме как расталкивать других локтями на узкой карьерной лестнице, чтобы поднять личный доход. Причем шанс подняться обычно выдается только тогда, когда главный редактор сам изъявляет желание уйти, и вся команда перетасовывает должности.

И теперь вернемся к первому абзацу. Умный, талантливый, умеющий классно писать, выдумывать штуки, организовывать людей и бизнес-процессы человек толкается на карьерной лестнице – и внезапно обнаруживает, что в соседних областях (просто журналистика, игровая индустрия, PR и маркетинг) конкуренция – меньше, авралы – реже, зарплаты – выше. Я уже не раз вспоминал о том, что все бывшие главреды и редакторы «СИ» занимают хорошие позиции в самых разных областях. Прошедшие школу ночных сдач номеров, переговоров с партнерами, работы на выставках, верстки бюджета, – желанные гости на рынке. Чтобы в таких условиях остаться в журнале, нужно очень сильно любить игры и свое дело – ну и, конечно, не иметь невыплаченных ипотечных кредитов. Либо, например, быть социопатом и ненавидеть все, что касается менеджмента и ответственности (пункт четыре), не иметь амбиций. Поиграл, написал классные статьи, прислал их через Интернет, получил гонорары – и доволен. Именно поэтому те три десятка нынешних журналистов – очень специфический контингент, общее у них – только любовь к собственному хобби.

Какой же совет я могу дать? Планируя свое будущее, подумайте хорошо. Есть ли у вас план B на тот случай, если вы не сможете стать лучше, чем существующие авторы журналов? Готовы ли вы жить на 30 тыс. рублей в месяц, или вам нужно больше? Сколько именно? Сможете ли вы ждать год, два, три, пока не освободится место редактора? И помните: хороший русский язык (плюс английский, конечно), креативность и голова на плечах еще никому не навредили. СИ


«ТЕПЕРЬ МЫ СМОЖЕМ СЫГРАТЬ В НАСТОЯЩЕМ КИНО» – ИГРОМАНИЯ
Реклама
ROCKSTAR GAMES ПРЕДСТАВЛЯЕТ
L.A. NOIRE
МАЙ
18
www.pegi.info
PS3
XBOX 360
LIVE
ROCKSTARGAMES.COM/LANOIRE
TEAM BONDI
SYDNEY • AUSTRALIA

Начало беседы ищите в «СИ» №04 (320)



Nintendo и ачивменты (часть вторая)

Внедрённые Microsoft и Xbox 360, подхваченные Sony и PlayStation 3, Valve и Steam, Blizzard и World of Warcraft, Apple и iGames, системы игровых «достижений» прочно вошли в нашу геймерскую жизнь, став неотъемлемой её частью. Но так ли они необходимы в действительности? Nintendo считает, что нет. Редакция «СИ» вот уже второй номер подряд ищет свой ответ, заранее зная, что поставить в этом вопросе точку попросту не удастся – куда уместнее мудрое многоточие...

В прошлом выпуске журнала мы сошлись во мнении о том, что авторский талант и интересный взгляд на собственную игру если и не важнее глобальности, то уж точно интереснее для тех, ради кого всё и затевалось – для геймера. Сегодня мы продолжаем беседовать на эту тему и заодно разбираемся, какими эти самые ачивменты вообще бывают в наших с вами играх – и кому они, собственно говоря, нужны.



*...**Илья Ченцов** ранее упомянул о том, что в ачивментах нужен секретный раздел, который защищал бы от спойлеров.*



Артём Шорохов: «Секретный раздел», о котором ты говоришь, существует, причём существует с самого начала. Называется «Это секретное достижение. Вы должны выполнить условие, чтобы разблокировать его» (по-русски звучит несколько косноязычно, но суть понятна). Когда Sony копировала (и, конечно, развивала «под себя») эту систему, фишку с «секретными ачивками» также взяла на заметку. Тут всё также в руках авторов: могут ставить «под замок» хоть все свои ачивменты, могут вообще не заморачиваться, и просто присуждать по сто очков за каждый пройденный уровень. (Геймеры, в свою очередь, запросто могут нарыть полный список в Интернете, сегодня любой игровой секрет – секрет Полишинеля.) Собственно, и все обычные претензии геймеров-старообрядцев к системе в целом как раз-таки переадресовываются напрямую авторам. Дурные достижения вида «Пни мячик семьсот раз» или «Полностью прокачай героя» – камень в огород авторов игры, а не системы. Не вовремя (скажем, ещё до начала межуровневой сюжетной заставки) выскакивающие уведомления со спойлерами (вроде «Смерть возлюбленной: пройти четвёртую главу») – тоже ясно, к кому тут предъявлять претензии.

Высшей точкой моего недовольства стал «платиновый» трофей Heavy Rain. Напомню, что авторы неоднократно говорили о том, что их игру необходимо «проживать», не переигрывая неудачные сцены, а выстраивая «свою» историю, в которой есть место не только победам, но и ошибкам. И я целиком этот подход поддерживаю – именно он дал мне максимум эмоциональной причастности к сюжету и персонажам. Но что предлагают нам авторы под видом главного игрового достижения, высшей точки мастерства? «Перебрать все варианты развития событий» – то действие, которое, по моему горячему убеждению, буквально убивает всю изначальную идею, сам смысл существования Heavy Rain. Виновата ли в этом глобальная система рейтингов? Едва ли. Разработчики, которые додумались до такого «достижения»? В точку.

Точно так же я могу вспомнить те интересные ачивменты, которые подарили и удовольствие, и настроение. Расхожий пример – The easiest achievement ever из игры The Simpsons, где всего-то и нужно было нажать кнопочку Start в главном меню. Ерунда? Безусловно. Прикольная, весёлая ерунда, стопроцентно соответствующая пародийному духу игры? Да. It's a me, Mario! в «ролевом шутере» Borderlands – ачивмент тягостный и трудный, к тому же не особенно вписывается в саму атмосферу игры. И тем не менее «Убить врага, напрыгнув на него сверху» всё-таки возможно (то есть это и впрямь достижение, которого нужно добиваться), а уж наблюдать, как трое твоих друзей с шутками и добродушными матюками сигают с пригорка на какого-нибудь ошалевшего мутанта, – особенное удовольствие.

Напрягши память, можно вспомнить ачивменты, которые погружают в мир игры, учат обращаться с каким-либо аспектом геймплея, шутят с геймером или испытывают его – в общем, самые разные. Их даже можно попытаться классифицировать. Но главное здесь вот что. Во-первых, всё в руках авторов. Во-вторых, до тех пор, пока система действительно глобальна, ни о каком «измерении уровня геймерства» речи быть не может: максимум, который можно выжать из сравнения суммы собственных цифр рейтинга с суммами друзей, – это количество потраченного времени.



Святослав Торик: Люто, неистово соглашаюсь насчёт трофея Heavy Rain. Я аж опешил, когда увидел, что игра посредством ачивок предполагает сумму нескольких прохождений да еще и с разными результатами (сам-то я умудрился пройти на лучшую концовку).



Артём Шорохов: В Mass Effect 2 есть ачивмент «Пройти игру дважды или один раз, но с использованием сейва от первой части». То есть – да, игра пытается вынудить определённую часть аудитрии к повторному прохождению. А, например, «Мадзин» (который одним из ачивментов намекает тебе на наличие «настоящей концовки», не раскрывая при этом условий её получения) зачем-то пытается заставить «полностью прокачать» героев. Что само по себе кажется нормальным (в конце концов, это понятное стремление мотивировать игрока увидеть всё, что для него приготовили, так радушная хозяйка впихивает блинчики в осоловевшего от угощений гостя), если забыть о том, что достаточное количество экспы в игре просто невозможно заработать, не занимаясь утомительно долгим фармом (мы говорим о цифре «от пяти часов и более») на локациях с самовозрождающимися врагами.

Вообще, ачивменты, помимо своего первоначального назначения, отлично подошли на роль инструмента. Хотите принудить игроков хотя бы раз сыграть в онлайновые режимы? Сделайте ачивмент. Хотите, чтобы, сыграв в триал-версию XBLA-игры, колеблющийся геймер всё же нажал на кнопку «оплатить»? Дайте ему красивый ачивмент, который зачтётся только в случае покупки. Хотите, чтобы он рекламировал вашу игру друзьям? Прибавьте к ачивменту классный аксессуар для аватара – его увидит и оценит вся френдлента. Собственно, сегодняшний стандартный список всякой приличной игры представляет собой настоящий винегрет из самых разных ачивментов, разбросан-

ных по ней, словно волшебные кольца по Средиземью. Три – эльфам-разработчикам, пусть сделают что-то клёвое и смешное. Семь – гномам-рудокопам, накуют секретов. Девять – людям на полставки, по одному на каждую главу, чтоб было чему радоваться, и не заморачиваясь. А одно – властелину-маркетологу, чтоб разъединить их всех, чтоб лишить их воли и объединить навек в их земной юдоли.



Сергей Цилюрик: Ачивменты я люблю. И потому, что дают лишнюю мотивацию делать что-то, и потому, что опциональные. То есть, если прохожу игру напролом, то не заморачиваюсь совершенно, а если игра ну очень нравится, то чем больше список вещей, которые мне в ней предлагается сделать, тем интереснее. Вон, в Team Fortress 2 добил недавно все 370 ачивок – показательно, помоему.

С другой стороны – я терпеть не могу лидерборды. Заморачивался ими всего раз в жизни, когда с товарищем после выхода Versus-DLC для Resident Evil 5 мы пару дней занимали на любимой карте верхние строчки, и потом еще недели две держались в топ-10 (а вылетели потому, что очки в RE5 начисляются даже за проигрыш – то есть, больше всего их не у того, кто играет лучше, а у того, кто играет больше). И еще полдела, если на доске почета люди с уймой свободного времени; гораздо чаще там – читеры с результатами, которых в игре не может быть в принципе. Это демотивирует.

Особенно хороших ачивок не назову – для меня куда важнее качество игры. Зато вспомню ачивки в хороших нинтендовских же играх – Metroid Prime 3/Trilogy, Super Smash Bros. Brawl; еще в Final Fantasy Crystal Chronicles: The Crystal Bearers их добрых три сотни, помнится. На Wii, я считаю, было бы хорошо ввести ачивменты, но из-за их отсутствия в портативных играх я, наверное, все-таки не расстроюсь.



Илья Ченцов: В TF2, насколько я понимаю, список достижений расширялся со временем. Вероятно, как из-за расширения функционала игры, так и из-за того, что люди находили всякие новые способы играть. На самом деле это даже в чём-то прикольно – смотришь обновление: «Ой, а оказывается, ещё и вон чего можно! И вон чего!» Но, опять же, можно к этому и негативно отнестись – «Чё ж я сам-то не додумался?» (Ну, это во втором случае, когда что-то уже было, а просто не сразу допёрли.)

Но Team Fortress 2 – это вообще очень интересный фрукт. У меня такое ощущение, что у игры чуть ли не жанр за эти годы поменялся.



Артём Шорохов: Если говорить о Xbox 360, то правило простое: 1000 очков полагается на всякую дисковую игру и по 200 дополнительных – на каждый аддон. Так же, по 200, – на каждую скачиваемую XBLA-вещицу.



Илья Ченцов : В TF2 не аддоны, а апдейты. Но раз уж зашла речь о Xbox – согласись, что система негибкая. То есть, если придумают что-то прикольное на базе того, что уже есть – не втиснуть.



Артём Шорохов: Увы. Это издержки глобальности. Что, впрочем, никак не мешает тем же самым разработчикам делать какие-то штуки, так сказать, «для себя», а не для системы.



Илья Ченцов: Когда в игре два набора ачивок – внутренние и системные – это уже перебор.



Артём Шорохов: Привожу самый очевидный пример: Call of Duty: Modern Warfare. Все достижения в сингле – ачивки для системы. Все достижения в мультиплеере – внутренняя система челленджей, награждающая очками опыта для прокачки. Все, кто играет в онлайне, невероятно счастливы от такого «перебора». Собственно, система в том или ином виде была тут же скопирована в прорву игр, от Blur и Transformers до Battlefield и Halo.



Илья Ченцов: А тут мы возвращаемся к прежнему разговору, что сингл и мультиплеер – это две разные игры практически всегда.



Сергей Цилюрик: Да, там действительно так и было. Начали с 17 ачивок, и потом с апдейтом для каждого класса добавлялось еще по 37 в среднем. Причем грамотно было сделано: получив определенное количество ачивок за конкретный класс (число уменьшалось все время, сейчас это 5, 10 и 15), игрок получал новое оружие для этого же класса. Тут хорошо и то, что за ачивки была награда ощутимая, и то, что «цена» награды была всегда не слишком велика, и ее можно было набить совершенно любыми ачивками (например, выбрать себе из трёх с половиной десятков пяток полюбившихся и выполнить их за пару часов – вполне себе реально).

Жанр не сменился – играется она в достаточной мере по-прежнему. Но акценты сейчас, конечно, стоят несколько иначе – после добавления сюжетной линии, ввода премиальных шапок за все подряд и магазина.



Константин Говорун: Я никогда не обращал внимание на ачивменты. То есть, мне абсолютно все равно, есть они в игре или нет. Обычно, когда прохожу что-то – постоянно вываливаются сообщения о полученных достижениях, и я их даже читаю. Но только потому, что обычно ачивменты смешно называются. Люблю наслаждаться хорошим английским языком.

А так... В девяностые было классно обсуждать с друзьями, кто что в игре видел, кто какой секрет нашел и какого опционального босса победил. Но ведь и сейчас, по-моему, если речь об этом и заходит, то точно так же говорят о боссах и секретах, а не об ачивментах.

Поэтому Nintendo права в том смысле, что система, может, и не особо мешает геймерам и разработчикам, но тратить деньги на ее содержание бессмысленно. Если какой-то игре ачивменты помогают быть интереснее, то пусть её издатель и платит за это.



Илья Ченцов: Ещё мысль – ачивменты на консолях были сделаны отчасти как ответ возможности делать скриншоты и записывать видео из игр на PC. То есть там свои достижения и без того можно было зафиксировать довольно просто, причём произвольные, а не только задуманные издателями-разработчиками. Я просто задумался, какой аналог у ачивок там, где их нет, и понял, что скрины были гораздо раньше. Собственно, и видео тоже – вон, Костя рассказывал, что прохождение какой-то игры шестнадцатибитной на видик писал, если ничего не путаю. Иногда люди ещё на видеокамеру телевизор снимают, если на консолях играют...

Понятно, что издатели не были заинтересованы рекламировать свои ачивменты в духе «А на PC вы можете просто снять скриншот и выложить в ЖЖ или снять видео и выложить на YouTube». Ну и, конечно, простой скрин не поможет выяснить всякую статистику, вроде «А кто из моих друзей (или вообще всех, кто в это рубился) набрал больше очков?» или «Кто ещё сумел сделать то же, что и я?». Зато с помощью видео можно узнать, КАК твой друг достиг небывалых успехов.



Артём Шорохов: Да, забавно. Кстати, скриншоты на консолях тоже были, хоть и не часто. Из популярных вариантов можно вспомнить Gran Turismo 4 и Tourist Trophy на PS2. А в нынешнем поколении отличная развлекуха умершего в мультиплеере Gears of War 2 – летать по арене и «фоткать» друзей. Опять же, в Halo чуть ли не редакторы видеоконтента встроенные, не говоря уж о скриншотах, которыми мы развлекались ещё в Dead or Alive 4. Вдобавок есть немало игр, где предлагается именно фотографировать. Особенно здорово это сделано в Rumble Roses XX...

Но это все достижения «для себя», как и запись прохождения на видик – попытка «остановить мгновенье», пока оно ещё прекрасно. Сегодняшние же ачивменты намеренно публичны. Это именно способ хоть как-то ответить на вопрос «Кто самый крутой геймер класса, школы, района?..»

Что до вопроса «Как?» – и здесь найдутся игры-ответы, позволяющие в прямом смысле слова посмотреть, как твой друг (или просто человек из глобальной таблицы рекордов) проходил *этот* уровень и добивался *этого* результата. Я уж молчу про запись демок и прочие давно известные штуки. Тоже ведь, между прочим, приспособили к «простому» онлайн-геймингу фишки «элиты», залипавшей на «Квейках» в своём тесном киберспортивном мирке. =)

В качестве итога, думаю, можно констатировать, что ачивменты сами по себе – штука потенциально интересная, но ничуть не новая. В нынешнем виде они могут как раздражать, так и приятно удивлять, а значит, пусть будут, но пусть становятся лучше. А Nintendo, я уверен, прекрасно справится и без них. **СИ**

鉄拳

ЗАНИМАТЕЛЬНАЯ ТЕККЕНОЛОГИЯ

Всем привет, с вами Роджер младший, и мы начинаем наше шоу! Наберите в лёгкие воздух и крикните погромче – какой файтинг вы любите? Не слышу! А ну давайте вместе: Tek-ken! Tek-ken! В Рос-сии лю-бят Tek-ken! И это не удивительно, ведь только эта игра позволяет управлять здоровенным бурым медведем, знаменитым русским мишкой, и колотить когтистыми лапами по лицу угрюмых мастеров единоборств со всего света!

Куда податься Т-фэну, если Street Fighter x Tekken делают не для него?

«Если не вспоминать о конкуренции, мой любимый файтинг – это Tekken. Бывает, добуду свежую игру этого сериала, возьму Хваранга или Дзина Кадзаму – и сразу чувствую, что персонаж обзавёлся новыми приёмами, но при этом сохранилась старая стратегия игры за него. И, конечно, графика покруче, геймплей доработан. При этом всё знакомо и понятно, как будто ты уже играл в эту же самую игру. Увы, продажи из-за этого отнюдь не такие большие, как во времена Tekken 3. Думаю, это бич всех файтингов, особенно «номерных», срочно нужно изобретать нечто совершенно новое.»

Эд Бун, создатель Mortal Kombat

«Tekken 1 был хорош. Tekken 2 был получше, а Tekken 3 ещё лучше него. Моё семейство фанатело по Tekken 3! Но Tekken 4 не дал жанру вообще ничего. Лентяйская работа. Вот AM2 молодцы, за Virtua Fighter 4 хвалю. Я обожаю упрощения, и я оценил их попытку повысить привлекательность игры, избавившись от лишней кнопки. Но Dead or Alive 3 всё равно круче.»

Томонобу Итагаки, создатель Dead or Alive





Roger Jr.

Tek-ken! Tek-ken! За что мы его любим? Конечно же, за то, что это самый серьёзный и правильный симулятор боевых искусств! Здесь множество реально существующих ударов и стилей, здесь серьёзные суровые персонажи и нет никаких анимешных прикрас! Вы согласны, я всё правильно говорю? Это не какой-нибудь там Street Fighter, где четверть ростера – каратисты одного семейного стиля, а мускулистый брутальный блондин выходит на бой с невообразимо вздыбившейся причёской, нет-нет. Здесь к вашим услугам как живые Брюс Ли и Джеки Чан, тигроголовые реслеры в ассортименте, индианка, ящерица, динозавр, панда, русские роботы, деревянные солдаты Урфина Джюса обоего пола, киборг, ангел, «как бы инопланетянин», чернокожий ниндзя, паралитик, парочка огров, ваш покорный слуга кенгуру и даже сам дьявол! Одни утверждают, что любят Tekken за джаглы, другие за джаглы его ненавидят. Кто-то помнит (а значит, и любит) эту игру с детства, радуясь, что она почти не меняется, но третий фанат уже сейчас крутит ему пальцем у виска.

«За что все любят Tekken?» Вопрос сложный, вопрос философский. Его грызли, об него ломали зубы фанаты, журналисты, геймдизайнеры… Любим и любим – каждый за что-то своё. Но всё ли мы о нём знаем? Ведь он такой проказник, этот ваш Tekken!

Слева: Кадзуя серьёзен и угрюм. Он не поощряет балаган на ринге.

Нина + Аня

При всей своей кажущейся медийной распущенности Tekken старательно блюдёт чистоту: не считая TAG-ответвления и Tekken Card Challenge для Wonder Swan, во вселенной игры до сих пор существует лишь один спин-офф – Death by Degrees (2005). Игра это стопроцентно «теккеновская» (фанаты, ау!), хранящая дух и букву оригинала. Оттого и пострадала, получив не самые лестные отзывы и надолго отбившая у сериала охоту расползаться по жанрам.







А много ли Tekken даёт молока?

Взаимная телереклама видеоигр и, казалось бы, никак не связанных с ними пищевых продуктов, штука чрезвычайно редкая и по сей день, что уж говорить о 2000-м, когда «более-менее свежим» считался третий выпуск Tekken. Не пожалейте времени, отыщите на YouTube рекламный ролик от Swiss Milk Producers Association, в котором Форест Ло не на жизнь, а на смерть бьётся с Лавли, коровой-мэскотом и… терпит сокрушительное поражение! Маловато, стало быть, по утрам пьёт молочка.

Двумя годами позднее без видимой ссылки на эту рекламу в фильме «Кунг-По: Нарвись на кулак» появится ещё одна сцена поединка похожего на Брюса Ли мастера боевых искусств с компьютерной бурёнкой; тоже забавная.











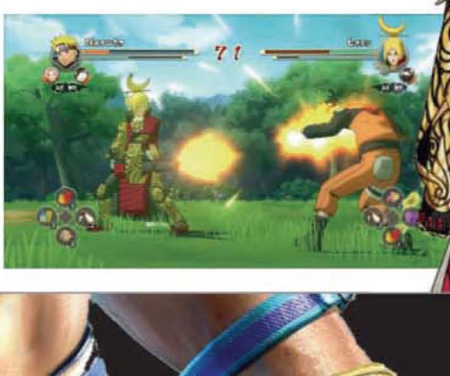


Вверху: Согласитесь, Лили буквально создана для обложек! Или, даже более вероятно, это обложки созданы для Лили.



Малыш и Александерссон

Ларс Александерссон, дебютант Tekken 6 и, по всему судя, новый главный герой сериала, не особенно пришёлся по душе поклонникам цикла – не помогли ни относительно простой в освоении мувлист, ни высокое место в рейтинге… Ни даже кросс-игровое промо, по условиям которого Ларс появился в ростере аниме-файтинга Naruto: Ultimate Ninja Storm 2 в исполнении самого Масаси Кисимото, бессменного автора манги Naruto. Он же, Кисимото-сан, придумал Ларсу особый «нарутовский» костюм, который вдобавок просочился обратно в Tekken – в рамках проекта по снабжению героев модными дизайнерскими шмотками.

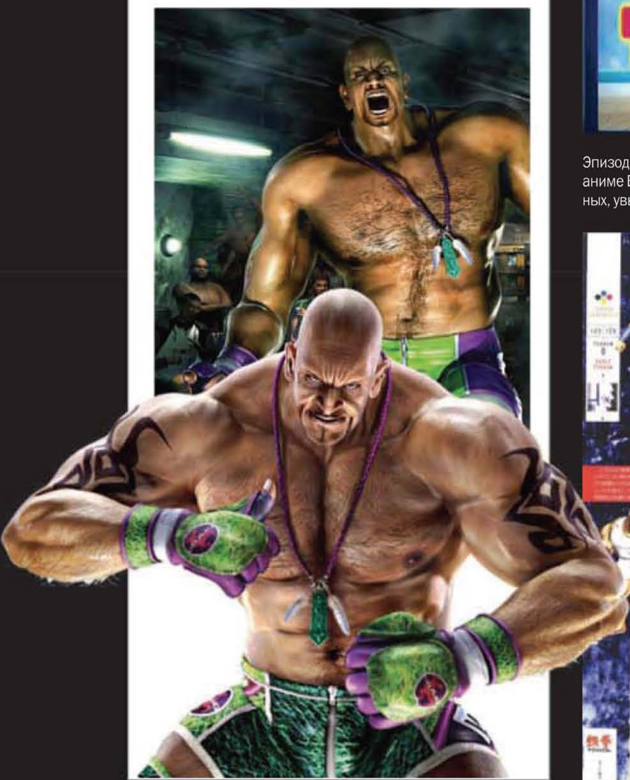






Большой, лысый, страшный!

В отличие от «Брюса Ли» Ло, «Джеки Чана» Лея и «Уэсли Снайпса» Рэйвена, происхождение Крейга Мардука по-прежнему вызывает фанатские споры. Ведь он и в самом деле похож одновременно и на известного реслера Боба Голдберга в молодости, и на подавшегося в актёры его коллегу Натана Джонса, и даже на чернокожего MMA-бойца (а также реслера, кикбоксёра и американского футболиста) Боба Саппа.





Эпизод в зале игровых автоматов из 92-й серии аниме EyeShield 21 – лишь одна из немногочисленных, увы, отсылок к Tekken в японской поп-культуре.

Вот те раз!

Tekken Tag Tournament, файтинг-капустник, собравший персонажей сериала, невзирая на сюжетный канон, разрабатывался специально для PS one на движке Tekken 3. Однако коней негаданно поменяли на переправе ради того, чтобы поддержать запуск новой консоли от Sony – PlayStation 2.

Вот те два!

На радиостанции Ridge Racer 6 (Xbox 360) скрывается секретный диджей – Хэйхати Мисима! «Открыть» его можно, одолев следующие гонки: 96, 99-101, 104,105, 111 и Special Race 1.

Вот те три!

Namco так никогда и не признала прямо, что разработчики Tekken скопировали некоторых персонажей с реальных людей. Да и, говоря об использованных в игре стилях боевых искусств, издатель предпочитает осторожничать – мол, как бы они ни назывались, всё это – фантазия, домыслы и «всего лишь игра».



Слева: Так мог бы выглядеть Tekken, если бы не стал таким, каким мы его знаем.



Внизу: Разумное боевое полено Мокудзин – в игре Point Blank 3? Именно так!

Смена позиции

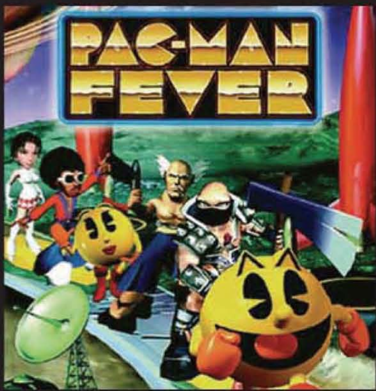
Tekken всегда тяготел к спорту: кто не помнит волейбол и боулинг с любимыми героями! Но особенно близок бойцам, как ни странно, теннис – дважды представители «Железного кулака» выходили на корт. Сперва Ёсимицу, Эдди Гордо и Хэйхати Мисима скрестили ракетки с Анной Курниковой в игре для PS one (Anna Kournikova's Smash Court Tennis), затем, несколько лет спустя, защищать честь Tekken постаревшему Хэйхати помогла Линь Сяою (Smash Court Tennis Pro Tournament 2).





Вместе с Пакменом

В 2002 году издательство Namco делало попытки войти на рынок «компанейских» игр и оттянуть часть аудитории Mario Party с игрой Pac-Man Fever (PS2, GC). В качестве зазывал выступили чиби-версии нескольких узнаваемых персонажей, в том числе Хэйхати Мисима и диско-клон Эдди Гордо, обладатель внушительного афро Тайгер Джексон.





Китайская подделка

Выпущенный совместно со Squaresoft файтинг Ehrgeiz: God Bless The Ring 1998 года удивил поклонников жанра не только целым выводком гостевых персонажей из Final Fantasy VII, но и самыми бессовестными заимствованиями из Tekken. Заимствования эти очевидны до такой степени, что при других обстоятельствах Namco тут же обвинила бы разработчиков в плагиате и направила издателю иск. Если бы не одно «но»: именно Namco игру и издавала, а во главе сотрудников DreamFactory (они же разрабатывали для Square обе части культового файтинга Tobal, ныне, к несчастью, заброшенного) стоял Сеити Исии один из создателей Tekken.

Скорее всего, «плагиат» был осознанным и хорошо продуманным маркетинговым шагом, на многие годы предвосхитившим нынешнюю моду вирусного маркетинга. Сарафанное радио мгновенно оповестило мир о том, что главные персонажи «того нового файтинга про Клауда и Тифу» не только выглядят похожими на Кадзую, Хваранга, Лея Улуна и других, но и дерутся теми же приёмами, и вообще всё там так похоже на Tekken, что, наверное, нужно купить игру и убедиться лично.



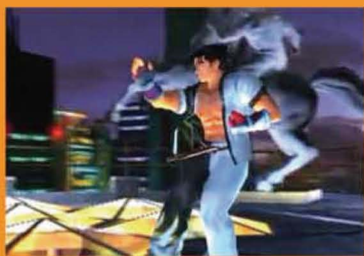






Время забывать стили

Кто бы и что бы ни говорил, а Tekken 4 был, пожалуй, самой смелой игрой сериала, пустившейся на эксперименты и потому набившей немало шишек. Но были и удачные находки. Например, именно с Tekken 4 арены обрели «стены», дающие дополнительный простор на джаглах. Также именно в Tekken 4 кардинально переменился боевой стиль главного героя игры, Дзина Кадзамы. Разработчики не признают этого прямо, но сомений ни у кого, в общем-то, нет: за вывеской «традиционное карате», что пришло на смену вымышленному Mishima style, скрывается относительно молодой и популярный в мире стиль Кёкусинкай. Косвенным подтверждением служит ката, которое Дзин исполняет в особых Embu-заставках. Оно за вычетом мельчайших деталей копирует Янцу, одно из высших ката Кёкусинкай. Убедиться легко – достаточно заглянуть на YouTube.









Пронырливая ящерица

Tekken не стесняется делиться своими персонажами. Предок Ёсимицу навечно прописался в Soul Calibur, Хэйхати прыгает по играм, невзирая на возраст, Пол и Ло хулиганят в смежном жанре, и даже Мокудзин тихой сапой просочился в несколько «посторонних» проектов. Тем не менее, обратный процесс идёт со скрипом: до сих пор единственным «гостем» Tekken был и остаётся крошечный, но очень сильный динозавр Гон, герой одноимённых комиксов Масаси Танаки. Обаяния доисторической ящерице не занимать – из незатейливых «немых» историй он не однажды исхитрялся пролезать в видеоигры (и даже побывал главным героем), а со-режиссёр «Последней Фантазии: Духи внутри» и вовсе намеревался снять про Гона целый CG-фильм! А ведь книжек о нём вышло всего-то семь штук!















Популярный сайт TotallyLooksLike.com лишний раз подтверждает очевидное.

Топ-5 самых ненавистных игр геймдизайнера Томонобу Итагаки

(составлен в 2005 году)

5 место: Tekken 1 (1995). Ненавижу.
4 место: Tekken 2 (1996). Ненавижу.
3 место: Tekken 3 (1998). Ненавижу.
2 место: Tekken 4 (2002). Ненавижу.
1 место: Tekken 5 (2005). Я отказываюсь понимать, какого чёрта они вообще продолжают прибавлять цифры к названию, я уже не отличаю, где какой. И чего они пытаются добиться всеми этими спин-оффами и Death by Degrees в том числе. Уж не знаю, нужно ли снова это повторять: людям стоит держаться подальше от Tekken. Просто не хочу, чтобы они разочаровывались ещё больше. Сплошное раздражение. Хватит меня раздражать!


Tekken 1


Tekken 2


Tekken 3


Tekken 4


Tekken 5



Ваша карта бита!

Если интересуетесь темой, не пропустите полноправные Tekken-наборы для коллекционных карточных файтинг-систем от Fantasy Flight Games (Universal Fighting System) и Score Entertainment (Epic Battles).



Вот те четыре!

По словам сразу нескольких создателей Tekken (в частности, Кацухиро Харады и Харуки Судзаки), в разное время ранее уже поднимался вопрос о создании кроссовера с сериалом Virtua Fighter – к этому были готовы Namco и Sega, к этому были готовы отцы-основатели обоих сериалов… Но так и не срослось. Зато срослось с Capcom и Street Fighter.

Namco x Capcom

RPG-капустник двух издательств столкнул на улицах Токио XXI века популярных персонажей из «параллельных вселенных», а именно – из игр Capcom и Namco. Со стороны Tekken в сюжете поучаствовали Дзин Кадзама, Кинг, Армор Кинг, Хэйхати Мисима, Огр и Мокудзин. Небольшую роль в качестве NPC получил также Дьявол Дзин.
По мотивам Namco x Capcom издательством DNA MC была выпущена манга Namco x Capcom Comic Anthology, но ни она, ни сама игра за пределы Японии так и не вышли.





Tekken: The Motion Picture

Аниме-адаптация Tekken была всего одна, от ASCII и Sony Music Entertainment Japan. Отправившаяся прямиком на видео в качестве OVA-двухсерийника, лента вскоре всплыла и на Западе – уже как склеенный воедино часовой полнометражник с «адаптированным саундтреком», лицом которого выступила панк-группа The Offspring. Сюжет вольно адаптирует события Tekken 1 и 2 (но сегодня, насмотревшись современных экранизаций, многие назвали бы сценарий «очень близким к оригиналу», несмотря на динозавров-невидимок) и, по большому счёту, интересен лишь тем, кто знаком с игрой-первоисточником.
И в этом, собственно, главная ценность мультфильма – он «для своих».





Вот те пять!

В мануале к Tekken 2 боевым стилем Маршалла Ло указаны «боевые искусства» («martial arts»). При подготовке англоязычной версии переводчик то ли не заметил, то ли не понял игру слов и удалил эту строчку. Само же имя героя созвучно с выражением «martial law», и на слух может быть воспринято и как «военное положение», и как «боевой Ло».

Tekken в картинках

Tekken-комиксы (видимо, в силу дешевизны производства) – явление чуть более массовое, нежели экранизации. Официальных работ три: цветная манга от Кейити Судзуки *Tekken: Tatakai no Kanatani* (действие разворачивается между вторым и третьим турниром), американский комикс от Image с заголовком *Tekken Forever* (между Т3 и Т4 при участии Unknown из ТТТ), производство которого было остановлено после первого же выпуска, а также онлайн-манга от Namco Bandai and Ultra Jump Egg, нарисованная Руи Такатой и незатейливо названная *Online Tekken Comic*. Этот проект, запущенный в качестве рекламной поддержки для консольного релиза Tekken 6, – наиболее продолжительное, интересное и насыщенное чтиво. Первый выпуск всё ещё доступен на офсайте (ultrajumpegg.com/#/comic/serial/004), архивы с любительским переводом бродят по форумам.








Бесстыдство косплейное

В период всеобщего ожидания консольного релиза Tekken 6 известный «мужской» глянец отгрохал откровенный фотосет с тремя моделями, изобразившими перед объективом героинь игры – Линь Сяою, Кристи Монтейро и Лили Рошфор. В русском издании журнала все «теккеновские» страницы, слава богу, оказались на месте, и каждый геймер смог лично убедиться, что на его любимиц из игры девушки похожи довольно смутно. Особенно Линь Сяою. Но если вдруг заинтересуетесь – в Сети есть видео с кадрами съёмочного процесса.









Фильм! Фильм! Фильм!

Строго говоря, кинопроизведений, хоть как-нибудь связанных с Tekken, было целых три. Из них «настоящее» кино по мотивам игры – всего одно – собственно, прошлогодний «Теккен» от режиссёра Д.Х.Литтла с Джоном Фу в главной роли. «Ненастоящее» называется Kuen sun («Кулак возмездия»), оно снято в Гонконге десять лет назад Лау Вайкуном, а поединки ставил Кори Юэнь. Права на экранизацию в конце концов приобретены не были, названия, имена и некоторые сценарные ходы изменены, сюжет разболтан, постановка слабая.

Третье кино к видеоигре отношения не имеет никакого и путает всех одним только названием, благо словосочетание «железный кулак» (собственно, «Tekken») – весьма распространено в Японии и красуется подчас на чём ни попадя, начиная мангой про боксёров и заканчивая фильмами про тех же боксёров.






Queen's Gate: Spiral Chaos

«Боевые эротические альбомы» давно стали прибежищем для самых сексапильных героинь видеоигр. Теперь проект Queen's Gate добром платит за добро и делает геймерам предложение, от которого невозможно отказаться. Ну разве можно не купить для родной PSP игру-мечту, масшабный кроссовер с целым гаремом раскрепощённых девчонок в привычной обёртке «TRPG с чибиками»? Позорить честь Tekken заслужила право кукольная блондинка Лили Рошфор. Именно она примется терять детали туалета, постанывать и попадать в двусмысленные ситуации для всех геймеров Японии уже в конце июля. О западном релизе традиционно ничего не сообщается.







НЕВЕРОЯТНЫЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ СУПЕРБРАТЬЕВ ЛАЧИНОВЫХ

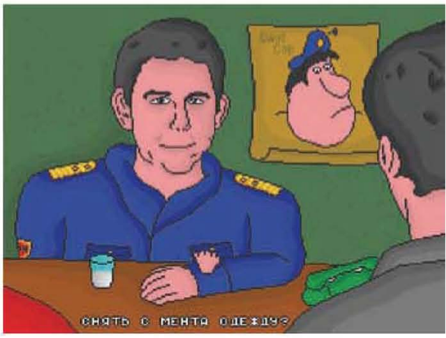
Вверху: В далёкие пещерные времена, когда полицейские не носили брюк, от начальников их можно было отличить только по фуражкам. (Cave Cop)

Если в девяностые годы прошлого века вы были юны и хотели стать разработчиком игр, вы наверняка мечтали сделать игру о жизни в постсоветском государстве с собой в главной роли. Ну и, до кучи, свой Warcraft, Doom, Quake или там Monkey Island – в зависимости от собственных предпочтений. Вы хотели делать только те игры, которые нравятся вам, делать их вместе с друзьями, ни в коем случае не становясь частью «индустрии» (бе-е!), хотя заработать на этом немного денег было бы неплохо. У вас (и у меня) это не получилось. А у братьев Лачиновых из латвийского Вентспилса получилось.



Илья Ченцов

Самая популярная игра Рудольфа Лачинова, «Лохотронщик», была на самом деле четвёртой в сериале Crazy Loto, первые три части которого он сделал для DOS, и поэтому в начале третьего тысячелетия они оказались коммерчески несостоятельными. Однако в узких кругах друзей и знакомых (и знакомых друзей) «Безумное лото» приобрело безумную популярность. Секрет успеха был прост: куча мини-игр плюс шутки-прибаутки трёх кассиров (бабки, деда и, разумеется, самого Рудика). Начиная со второй серии в игре появилась оцифрованная речь – правда, лишь в виде психоделического «бубубу». В третьей части она стала осмысленной, и мы наконец услышали такие образчики антиюмора, как «не качай лампочку» и «хочешь, я тебя поцелую за двадцать пять долларов?» (сами догадайтесь, кто из кассиров это предлагал). Кстати, в озвучке игры, помимо братьев, принимал участие и их отец Геннадий Лачинов. Вообще, роль Лачинова-старшего в становлении братьев как разработчиков нельзя недооценивать – Рудольф признается, что сделать пластилинового «Лохотронщика» он решил, взяв пример с папы, снимавшего самодельные мультики, где герои как раз были из этого податливого материала.



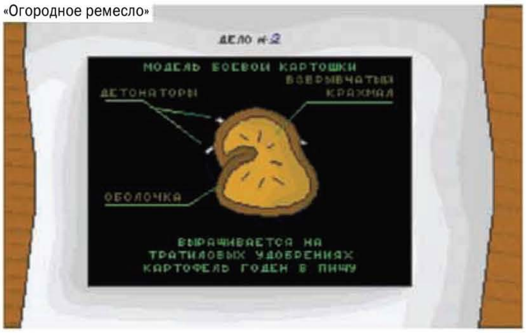
Идея сделать милиционера из «Невероятных приключений Рудика и Серёжи» далёким потомком пещерного полицейского была, без сомнения, очень верным решением.



В четвёртой серии, изданной «Букой», количество мини-игр перевалило за пять десятков. Рудольф собрал почти все развлечения советских времён: игровые автоматы вроде «Морского боя», другой «морской бой» – тот, что на клетчатом листочке, разнообразные тиры, «Тайны океана» и прочие клоны нинтендовских Game & Watch, карточные игры, несколько разновидностей тетриса, «змейку», разумеется, лото (с бочонками и псевдо-«Спортлото») – всего не перечислить. Были и более мрачные аттракционы – вы, возможно, помните рекламный лозунг «Хочешь, настучу тебе молотком по пальцам за двенадцать баксов?» Вот кого фон Триеру надо было нанять для создания игры по мотивам «Антихриста»!

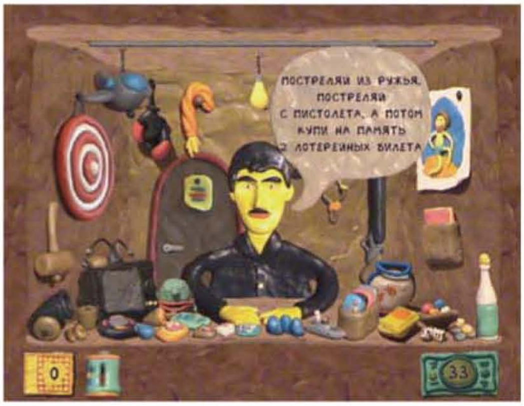
Заметим, что игра оправдывала своё название. Если кассир, глядя прямо в глаза, спрашивал: «Хочешь за тринадцать баксов набить мне морду?», это был типичный развод лоха – на самом деле с разбитой физиономией оказывался наш недогерой (даже если против него выступала бабка). В отличие, скажем, от Wario Ware, мини-игры в «Лохотронщике» были сложные, зачастую долгие, а выигрыши – чисто символические. Накопить полторы тысячи долларов, которые наш «терпила» задолжал новому русскому, «Вовану Евгеньевичу», казалось задачей практически нереальной. Да-да, в «Лохотронщике» вы начинали игру даже не с нулевым балансом,

«Огородное ремесло»



А ещё Рудик умеет доить корову, а Серёжа – нет. («Канитель по беспределу»)





Вверху: Кассирский рэп, который читает Рудик в «Лохотронщике», дополняет образ белого человека, изо всех сил стремящегося выглядеть крутым.



Справа: «С предметами разговаривают только наркоманы и пьяницы» – морализирует Серёжа, недвусмысленно намекая, что братья придерживаются здорового образа жизни. Несмотря на это, им трижды придётся обращаться к деду за самогоном. («Невероятные приключения Рудика и Серёжи»)

а в глубоком минусе, и чтобы добиться права набирать очки-баксы «для себя», нужно было вначале вернуть краснопиджачнику долг. Чаще, впрочем (по крайней мере, поначалу), приходилось созерцать отцензуренную километровым лимузином Вована сцену расправы над неудачливым игроманом – а затем его пластилиновую могилку. Такую игру могли сделать только в России... извините, напечаталось автоматически. Впрочем, пепел Советского Союза, без сомнения, стучал в сердце Рудольфа, пока его руки разминали четыре коробочки пластилина.

Так или иначе, Лачинов стал героем дня – автором «первой изданной в России латвийской игры», или что-то в этом духе, и журналисты выстроились в очередь за подробностями.

И юный гений поведал им, что началось всё с устроенного «Букой» конкурса на лучший сюжет для квеста. У Лачиновых уже к тому моменту была готова игра этого жанра, о чём они и написали в издательство. Системные требования латвийской адвенчуры показались продюсерам... слишком низкими. Тогда братья показали им раннюю версию пластилиновой Crazy Loto 4, и всё завертелось...

Но нам интересен другой вопрос: что это была за другая игра, от издания которой отказалась «Бука»?

Full Throttle по-латышски

Дэвид Кейдж, посветив низкополигональной физиономией в туториале Fahrenheit, в дальнейшем прятался за спинами Лукаса Кейна и Итана Марса, хотя в интервью всегда признавался, что делает игры про себя. Рудольф Лачинов лишён ложной скромности: «Невероятные приключения Рудика и Серёжи» (2000, DOS) – это, собственно, похождения братьев Лачиновых, без всяких там псевдонимов. Более того, действие игры присходит *в мире* Рудика: трактор, на котором он путешествует, достался ему от председателя колхоза имени Ленина (да-да, это та самая машина-зверь, поцарапавшая тачку Сталина в «Огородном ремесле»), целая глава посвящена героям Crazy Loto, в эпизодических ролях фигурируют прибитая муха (героиня серии довольно скучных скролшутеров) и пещерный полицейский. Первый же предмет, который находит Рудик, – сумка (надо же куда-то складывать остальные находки) с каталогом всех игр, выпущенных Лачиновым до этого, неподалёку от которой валяется ещё и «важный документ» – бумажка, на которой написано, что «Невероятные приключения Рудика и Серёжи» сделал... ну, вы знаете кто. Если бумажку не подобрать, продвинуться дальше не получится, а пригодится она в самом конце, для решения классической головоломки «как достать ключ из запертой двери».

Вообще, «Невероятные приключения Рудика и Серёжи» интересны именно тем, что игра, с одной стороны, очень вторична... нет, скажем вежливее – традиционна, а с другой – исходный материал был переработан совершенно неожиданным образом, перемят, как тот пластилин.

Характерна в этом отношении первая глава, где Рудик в поисках бензина забредает в бар. Там ест кашу посетитель, похожий на байкера Бена из Full Throttle, и трёт стакан бармен с огромным кольцом в носу. Во дворе стоит железный конь байкера («Да это же не «Харлей», это «Ява»!» – с удивлением обнаруживает Рудик), и наш горе-герой хочет отвлечь мотоциклиста, чтобы позаимствовать у него стаканчик горючки. Знатоки классики, наверное, уже поняли, что кольцо у бармена не просто так, но вряд ли они представляют, как будут развиваться события здесь. Итак, спойлер-спойлер, читать задом наперёд: урекйаб ушак в оге теасорб и сон унемраб теавырто кидуР. Сюрреалистичности происходящему добавляет невозмутимость бармена после экзекуции.

Заметим, что сюжетная основа «Невероятных приключений Рудика и Серёжи» довольно зыбка. Братья куда-то едут на своём тракторе, и каждый новый эпизод, кроме последнего, связан с устранением очередной поломки. В конце они добираются до зоопарка, но даже в этот момент у нас нет уверенности, что он изначально был целью их путешествия. Кажется, что авторы буквально экспромтом придумывают, что будет дальше, по мере того, как мы играем. Они, похоже, знать не знают о законах построения драматического повество-

Cave Cop (1997, DOS)

Первый платформер Рудольфа Лачинова, очевидная вариация на тему Super Mario Bros., хотя выбранная тематика кого-то может заставить вспомнить Joe & Mac: Caveman Ninja. Увы, комедийный потенциал существования «пещерного полицейского» раскрывался только в заставках между уровнями, играбельная же часть выглядела довольно заурядно, да к тому же была очень и очень сложной. За Cave Cop последовала Last Goblin, где карта перемещалась уже в двух измерениях (а значит, шанс спрыгнуть вниз и неожиданно свалиться в яму возрос в разы). Вновь за платформеры Лачинов взялся в 2009 году, уже работая на Flash. Дизайнерский подход его не изменился: очень сложно и довольно скучно, хотя выглядит иногда и приятно.



вания – но уверенность, с которой они работают, завораживает. Когда в ответ на просьбу служителя порядка спеть ему песню о милиции братья нестройными голосами затягивают «Я верю, друзья, что милиция спит, а сторож давно кирпичиной прибит...», а милиционер отвечает, что они растрогали его до глубины души, и предлагает парням «взять его колбаску», очень трудно понять, надо ли воспринимать эту сцену серьёзно, нет ли здесь намёка на продажность милиции или что-то ещё более неприличное (даже притом, что колбаска эта лежит у милиционера на столе). Как лучшие комики, Лачиновы (и их труппа) работают с абсолютно серьёзными лицами. Да-да, лицами – игра использует интересную технологию обработки оцифрованных фотографий, чем-то похожую на ту, что применялась в The Last Express. Так что у большинства персонажей голос соответствует внешности по вполне объективным причинам. Конечно, захвата мимики на уровне Quantic Dream в «Невероятных приключениях Рудика и Серёжи» нет, но анимация говорения и хлопанья глазами присутствует.

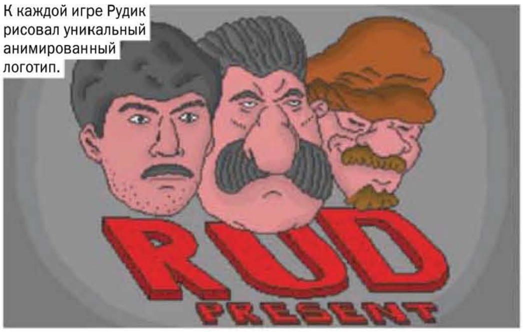
Игра выглядит и звучит несколько лубочно, однако даже проходные персонажи в ней получились достаточно многогранными. Новый русский Вован, который в Crazy Loto выступал этаким воплощением неумолимого рока, оказывается вполне разумным человеком, не «забычивает» героев, а честно платит им услугой за услугу. Тихоня-старичок, заведующий «лотарейным» киоском, в ответ на вопрос, зачем ему спутниковая антенна, выдаёт: «Просто иногда от скуки я смотрю мультики (секундная пауза) или порнушку» (кстати, это опять Геннадий Лачинов). Сами же братья на первый взгляд могут показаться клонами Бивиса и Батхеда (игра, безусловно, перекликается с вышедшей в 1998 году Beavis & Butt-Head Do U, ближе к концу игры Рудик и Серёжа даже разражаются фирменным гыгыканьем), однако, в отличие от бакланов с MTV, Лачиновы не одержимы погоней за «тёлками, которые дают», обладают каким-никаким чувством собственного достоинства, наконец, повторюсь, они братья. Пусть развития характеров в игре и не происходит, личности Лачиновых и их отношения друг с другом раскрываются перед нами постепенно, и детали складываются в непротиворечивую картину. Хотя формально они и близнецы, заводила и главный (по крайней мере, в игре) всё-таки Рудик. Он отчитывает Серёжу за то, что тот «взял самую плохую верёвку» (вступление игры я пересказывать не буду, оно гениально). Если надо покрутить колодезный ворот, усатый братец капризным голосом говорит: «Пусть Серёжа крутит». Сергей же часто отзывается на попытку совершить неправильное действие словами «Мне Рудик не разрешит». Рудик занимается ремонтом трактора и решает другие технические задачи, в его сумку попадает классический квестовый хлам вроде заостренного осколка стекла, батарейки, бутылки со скипидаром и зеленой липкой гадости из канализации; Серёжа выведен любителем вкусненького: таскает с собой авоську с продуктами, а ближе к концу игры даже съедает банан, выращенный из яблочного семечка на обезьяньей слюне и коровьем молоке (Рудик при взгляде на обезьяну ещё и безжалостно комментирует: «Чем-то её рожа похожа на Серёжу»). Можно, конечно, возмутиться таким шовинизмом, но не стоит забывать, что сценарий братья писали вместе – стало быть, Сергей признает, что он такой. С другой стороны, в игре есть по-настоящему трогательный (и безумный) момент, когда Рудик категорически отказывается переходить оживлённую улицу по переходу («это же неинтересно, спускаться в эту тёмную яму»), но если Серёжа – перебегающий дорогу, разумеется, вторым – попадает под машину, Рудик тут же ныряет в переход, с неподдельной тревогой в голосе спрашивая, всё ли у брата в порядке (раздавленный, как ни странно, отвечает утвердительно – игра выдержана в духе квестов Lucas Arts, и проиграть или умереть в ней нельзя).

Как бы там ни было, Сергей (пишу в рамках борьбы с повторами – разумеется, братья никогда не называют друг друга полными именами) не находится в самом низу пищевой цепочки неудачников – это место занимаете вы, игрок. Даже простое «Я не хочу с этим ничего делать» Рудик произносит с утомлённо-угрожающими интонациями, а Серёжа прямо обращается к «водителю мышки», когда тот пытается сцапать что-то неподходящее: «Тебе нужно, ты и бери». Издевательские фразы звучат, даже если вы всего лишь задействуете «неправильную» иконку-глагол, например, если вы хотите оторвать кусок газеты, её надо «использовать», а не «взять». При этом в аналогичных ситуациях срабатывают разные действия: чтобы купить у цыгана-фарцовщика пластинку, нужно использовать на нём деньги, однако, чтобы приобрести в ларьке батарейку, необходимо щёлкнуть по ней курсором «использовать», а размахивание купюрами вызовет лишь новый приступ рудикова нытья. Если в Beavis & Butt-Head Do U испытания приходились на долю самих длинноголовых перцев, пытавшихся затусоваться с крутыми, то Рудик с Серёжей испытывают *вас* – чтобы в конце титров всё-таки поблагодарить за затраченные N часов «дрогоценного» времени. Добро пожаловать в клуб лузеров!

В наши дни «Невероятные приключения Рудика и Серёжи» выглядят этакой автосатирой на хипстеров: подобно шведскому чуваку на мотороллере из рекламы «Yes of'Corsa», братья «пересекают собой пространство», оседлав трактор и нарядившись в модную восьмибитную палитру, шпаря афористическими двустишиями, распевая дурацкие песенки и не прекращая самолюбоваться – но иронически, так что не считается.

Поддельный пластилин

Возможно, кому-то из вас это описание покажется знакомым – дело в том, что в 2004 году Лачиновы сделали коммерческий римейк «Невероятных приключений Рудика и Серёжи», выпущенный, опять же, «Букой». Игра называлась



К каждой игре Рудик рисовал уникальный анимированный логотип.



Шанса воспользоваться золотым унитазом Вована братья не упустят. («Невероятные приключения Рудика и Серёжи»)



В «Невероятных приключениях...» Рудик не хотел бить цыгана. В «Канители...» – хотел, но всё равно не побил.


Ну зачем, зачем было 3D-пластилинить такую красивую девушку? («Канитель по беспределу»)


Узнаёте Paratrooper? Ещё в «Лохотронщике» была секретная игра про бомбардировку небоскрёбов.

«Огородное ремесло» (1998, DOS)



За добрый десяток лет до «Сталина против марсиан» Лачиновы сделали RTS, где против вождя народов выступает ещё более странный оппонент: председатель колхоза имени Ленина, зачем-то поцарапавший своим трактором сталинскую тачку («Макларен»!). Интерфейс до пикселя скопирован с Warcraft, а брифинги с разглагольствующим председателем (в его роли снялся, разумеется, Рудик) и крупноплановыми портретами юнитов напоминают о Command & Conquer и Dune 2. Кстати, в игре слово «юнит» не используется: председатель выражается в духе: «В твоём распоряжении новый человек». Да, «Огородное ремесло» озвучено голосом (возможно, несколькими), у бойцов даже есть специальные отклики, если по ним долго щёлкать мышкой – Рудик правильно понял, что это главное в Warcraft. Играть тоже интересно: довольно быстро в вашем распоряжении оказываются «продавец», способный мгновенно продавать вражеские здания, и «захватчик», вбегающий в горящие избы и передающий их в ваше распоряжение. Враг, правда, к этому времени уже располагает огромной разрушительной силы «мужиками», с которыми могут справиться только стреляющие тротиловой картошкой грузовики… но их надо постоянно перезаряжать на грядках. В общем, игра вышла просто сумасшедшей.

«Канитель по беспределу», работала уже под Windows, а графически была стилизована под пластилин (на самом деле персонажи и пейзажи были отрендерены в 3D). Возмужавшие братцы добавили в игру новую главку – поход за свечами зажигания в магазинчик к грудастой продавщице, сделали мини-игры более зверскими (к гоночной драке с байкерами даже пришлось прикрутить кнопочку «ламер», чтобы простые смертные могли её пройти) и поменяли саундтрек на более «крутой»: раньше, например, в кассе зоопарка игрались аранжировки «New York, New York» и «Phantom of the Opera», в туалете у Вована наяривала «Хава нагила», а двери в лифте закрывались со звуком из Doom, теперь же создаётся ощущение, что большую часть времени на фоне звучит вариация на тему After Dark из фильма «От заката до рассвета». Героев перезвали в Рулю и Севу.

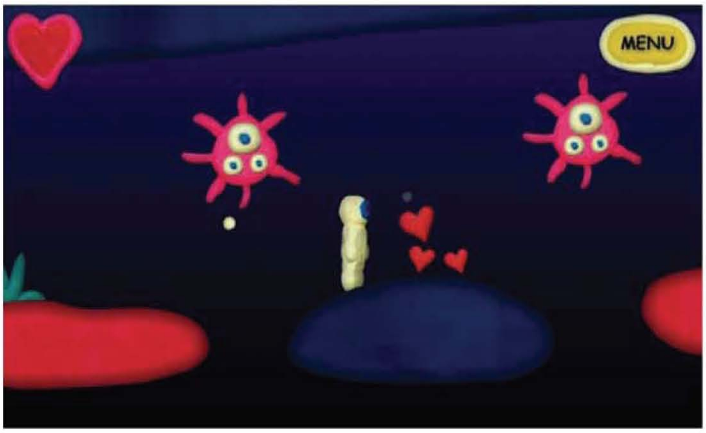
На мой взгляд, вышло в целом хуже: бледноватому псевдопластилину было не сравниться с яркими фонами и фотореалистичными портретами оригинала, некоторые яркие моменты – диалог о пещерных полицейских и полную версию концерта парней в небоскрёбе Вована – подрезали, другие – вступление и финальные титры – запороли (где благодарность «немножко тебе»?). Взамен мы получили чуть более удобный интерфейс (горячие клавиши для выбора действий, возможность отключения анимации всплывающего меню и ускорения передвижения персонажей) и замечательный пункт «смазка» в меню настроек.

Можно сказать, что братья облажались, сделав плохую игру, но можно и по-другому: Рудик поэкспериментировал с 3D MAX за счёт «Буки», особо не напрягаясь. Его расслабленности в отношении к работе мог позавидовать сам Зафод Библброкс. На сайте читаем (орфография и пунктуация сохранены): «По идее с игрой я мог успеть к концу лета, но сами же помните какое было это лето. Раве можно в такие дни за компутером сидеть? Короче всё лето провели на даче в речке :) Ну а по вечерам слегонца игру клепал. К концу лета был готов второй эпизод». Покажите эти строчки вашим знакомым корпоративным рабам из Blizzard. Пусть они поплачут.

Ab ovo ad astra

Сейчас Рудольф Лачинов с братом проживают в Интернете по адресу patlatiy.gate.lv. На сайте, помимо игр (которые Рудик делает и по сей день, зарабатывая на баннерах), можно найти авторские видеоклипы и песенки, чем-то напоминающие творчество группы «Манго-Манго», а также раздел «Жрачка», где незатейливость рецептов компенсируется фирменным лачиновским стилем текстов (орфография и пунктуация сохранены): «Яичница (в народе называемая ещё глазунья) готовится из куриных яиц. Ну можно конечно и из яиц других пернатых, не даром же в магазине перепелиные яички продаются, для гурманов. Предупреждаю: если вы будете готовить яичницу из "киндэр яиц" или яиц млекопитающихся, то яичницы у вас не получится». Юмор Рудольфа можно назвать грубоватым, но он очень органичен – Лачинов точно ведёт диалог с читателем, и веришь, что и в жизни он разговаривает точно так же. Остаётся только благодарить судьбу за то, что он заинтересовался созданием компьютерных игр – теперь у каждого из нас появилась возможность завести дома виртуальных Рудика и Серёжу, маленьких и смешных латышских разработчиков. **СИ**

Новые игры Рудика, возможно, не достигают тех высот гениальности, что и ранние работы, но иногда ему удаётся завлечь публику одним названием. Согласитесь, трудно удержаться, чтобы хотя б одним глазком не взглянуть на «Весенний переполох на шиномонтаже», «Приключения Колобка внутри лисы» или нечто, именуемое «Кто на линию наступит, тот Ленина погубит».



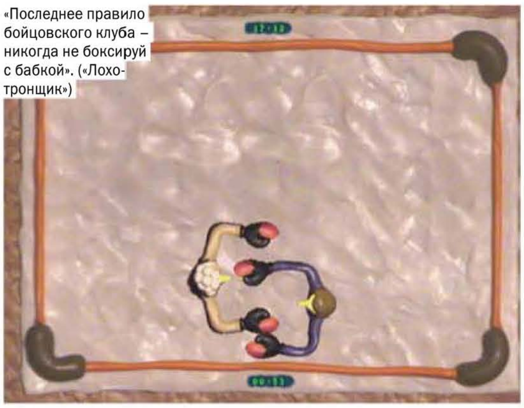
Слева: Трогательная подробность о создании последней игры Рудика, «Пластилиновый космос»: «Пока доча спала, взял баночки с её пластилином, слепил нужные мне модельки, сфоткал и смял всё обратно в баночки». Миямото с Блежински такой рабочий цикл и не снился.



Ключевая фраза всего сериала Crazy Loto.



В «Канители по беспределу» Рудик пытается вещать о происходящем «из закадра», как в фильмах Гая Ричи, но это ему быстро надоедает.



«Последнее правило бойцовского клуба – никогда не боксируй с бабкой». («Лохотронщик»)



› Wii и ее наследница



Сергей Цилюрик: Nintendo заявила, что на E3 анонсирует новую домашнюю консоль, наследницу Wii, выход которой должен состояться в следующем году. В Сети вовсю ходят слухи, что ее кодовое имя – Project Cafe, что по мощности она будет превосходить PS3 и Xbox 360, а в контроллере, помимо кнопок, найдется место для тачскрина и камеры.
Пока это все остается лишь слухами, я хочу предложить коллегам высказаться насчет, собственно, Wii. Как вы оцениваете жизненный цикл этой консоли? В чем, по-вашему, заключаются главные ошибки Nintendo в отношении Wii, и что ей обязательно исправить в следующей своей консоли? И сможет ли она, по-вашему, вновь завоевать доверие хардкорной аудитории не из числа фанатов ее собственных игр?



Святослав Торик: Нету таких ошибок. Большая N все очень правильно сделала:
1. Берем старое железо.
2. Прикручиваем к нему новый контроллер.
3. Выходим на абсолютно новую и недоступную ранее аудиторию.
4. ...
5. PROFIT!!!
И не просто профит – а такой, что зашевелились все вокруг, осознав, что страна игр не заканчивается на поселившихся в XBLA нердах.
Посмотрим, чего она выкатит на E3. Контроллер с VMU тачскрином – это любопытно, особенно если в качестве контроллера будет поддерживаться NDS/3DS, например.



Артём Шорохов: У Nintendo вот уже много лет одна главная забота – вернуть на свои консоли независимых топовых разработчиков топовых игр. И тут беды две. Во-первых, эти самые разработчики справедливо пытаются охватывать все консоли разом, работая на мультиплатформенный рынок (и, стало быть, при этом раскладе версия для менее мощной Wii проигрывает автоматически и заведомо, отсекая от консоли всякого любителя «поколофдютиться»), Wii-проекты задвигая на периферию из малоимущих студий, производящих примерно такой же «спросовый мусор», каким гордилась до кризиса вся российская игровая индустрия. Во-вторых, им ну никак не хочется, да и не можется состязаться с мощными «встроенными» студиями самой Nintendo, бомбардирующей свои консоли особой выделки хитами с мощнейшей поддержкой заслуженных брендов.
И я не считаю правильным подход 3DS, на лонч которой попросту взяли и не допустили ни одной нинтендовской игры, из-за которой я захотел бы купить консоль. Сторонние же издатели вновь показали свою обычную «стратегию PSP», выкатив вместо нормальных игр упрощённые порты и спин-оффы в зубах навязших сериалов – ухудшенные версии игр, в которые я уже давно наигрался на домашних системах. В результате: 3DS вроде бы есть, а играть на ней вроде бы не во что. Следовательно, и покупать её вроде бы незачем. Уверен, это очень сильный удар по репутации как самой консоли, так и «крышующего» её бренда.
Как из этого круга вывернуться в случае с Wii 2? В идеале – сделать железо на полпальца мощнее, чем у будущих конкурентов, и агрессивно делать из консоли аналог PS2 – такую систему, где будет вся мультиплатформа. (А она будет, если потенциальные продажи будут обеспечены «нормальностью» версий; лучше – если на те же полпальца они будут превосходить аналоги конкурентов при той же цене.) Это не помешает завоёвывать «девушек и дедушек», не помешает вводить классные аксессуары и сервисы, сохранить за собой статус мекки ретрогейминга и всё такое прочее. И, конечно, дать при этом издателям более выгодные условия. Вот так просто. На словах. На деле же всё это чудовищно дорого и, главное, нет никакой уверенности в возможностях Nintendo сегодня биться за топовое консольное железо.
Второй (и сегодня более очевидный) путь – и дальше идти по тропе диковинных электронных игрушек, стараясь всякий год придумывать по новому «тамагочи», раз за разом точечно взрывая рынок модными и совершенно необходимыми каждому штуками. И, знаете что? Такой фрик-супергерой, «мультяшный японский чудик» видеоиграм сегодня очень нужен. Уж больно застоялось болотце. Одни только доллары под ручку с полигонами без опаски по улицам ходят.



Святослав Торик: Тут я с тобой категорически не соглашусь. С тех пор, как четыре дня назад я купил 3DS, я каждый вечер сажаю аккумулятор в Shadow Wars. Эта игра затягивает просто невероятно (ну или это я НАСТОЛЬКО соскучился по нормальным TBS), в том числе и благодаря стереоскопии. С нетерпением жду анонсов на E3 с верой в новые Advance Wars и Fire Emblem.
Мда, как-то быстро я стал адептом 3DS, хотя ни к GBA, ни к NDS особого пиетета не испытываю...



Илья Ченцов: Ошибка Nintendo в том, что она Nintendo, и все сразу думают, что на её консолях можно делать только Марио, в том числе и потребители. Поэтому «взрослые» проекты на консоли начали появляться поздно, и их было мало (так?). С другой стороны, ей это было и не нужно, ибо она принципиально нацеливалась на новую, негеймерскую аудиторию.
С третьей стороны, про усеивание контроллеров разнообразными управляющими органами я уже говорил – это фишка в первую очередь маркетинговая. И игры для таких консолей приходится делать через задницу – не «вот у нас есть такая крутая идея игры, как бы её реализовать», а «вот у нас есть тачскрин на контроллере, как бы его задействовать».
В общем, меня всегда перспектива появления новых консолей волнует меньше, чем появления новых игр. А нормальные игры начинают появляться далеко не сразу после запуска приставки. Возьмём, например, 3DS. Какие из, пардон, лонч-тайтлов не являются осторожными сиквелами и при этом хороши?



Святослав Торик: У Nintendo просто одно время были драконовские совершенно фильтры, по типу как у Диснея. Во времена N64 их чуть ослабили, а к GC так и вообще. Но у Wii позиционирование изначально было такое – приставка для всей семьи – так что разработчики не захотели связываться с ней, особенно с учетом проблем портирования на слабое железо. Хотя вот «каловдутие» там выпускали регулярно, а когда стало ясно, что взрослая аудитория-то на самом деле есть, пошли косяком и No More Heroes, и MadWorld, и Dead Space: Extraction...



Артём Шорохов: Мне кажется, тут причинно-следственная связь слегка виляет собакой. Да, в 16-битные времена у Nintendo был временный бзик по поводу насилия в играх, но ни до, ни после он особенно не повторялся. Более того, сообразив, что вместе со сторонними издателями упускает ещё и прибыльные «взрослые» (простите меня за кавычки, но я не могу считать вопиюще жестокие игры по-настоящему взрослыми; мы все видели Кратоса) игры, Nintendo совершала ряд движений по привлечению этих самых разработчиков и этих самых игр на свои консоли. И пенять на No More Heroes как-то странно, памятуя о том, что все Mortal Kombat позднее первого на консолях Nintendo были кровавы, жестоки и брутальны (как и все, в общем-то, игры Midway, которой после появления первых цифр продаж отцензуренной SNES-версии MK никто больше на дверь не указывал). Здесь можно порассуждать скорее о том, что сама Nintendo к таким играм не тяготеет, и потому вынуждена обращаться за кровомясо-мутантными к сторонним коллективам, вроде той же Capcom. Однако стоит вспомнить Rare с её Nintendo-эксклюзивными Killer Instinct и Conker's Bad Fur Day...



Сергей Цилюрик: Со «взрослыми» играми у Nintendo вообще ситуация странная: когда они только-только GameCube запускали, они же договорились с Миками об эксклюзивности «Резидентов» и других громких капкомовских игр (Viewtiful Joe, Killer7). Да и сама Nintendo с Silicon Knights тогда выкатила Eternal Darkness и Metal Gear Solid: The Twin Snakes – без особых опозданий, в первые годы жизни консоли. А публике словно бы и все равно.
С Wii еще вышел парадокс какой: появившиеся очень рано Red Steel и Resident Evil: The Umbrella Chronicles продались очень хорошо, больше миллиона каждая, а вышедшие через несколько лет Red Steel 2 (которая просто офигенная и гораздо лучше унылой первой части) и Darkside Chronicles не продались вообще. Как и MadWorld с Dead Space: Extraction. Словно все хардкорные геймеры продали свои Wii через пару лет после ее дебюта.
В этом, на мой взгляд, и заключается самый большой парадокс Wii: ведь хорошие и очень, гм, «взрослые» игры от сторонних разработчиков на ней есть, а всем словно бы на них наплевать.



Константин Говорун: Я думаю, им наплевать по одной простой причине. Бюджет ограничен, поэтому лучше покупать другие хорошие взрослые игры от сторонних разработчиков, но для платформ, где графика лучше. Грубо говоря, Dead Space 2, а не Dead Space Extraction. Во времена Red Steel первые игры для Xbox 360 и PlayStation 3 были слишком убогими, или их банально мало было. А теперь – ну просто денег и времени жалко, потому что есть более зрелищная альтернатива.
Покупать игру на Wii есть смысл тогда, когда она вообще не про графику и полигоны, – двухмерная рисованная, например. Собственно, похожая история и с DS. Такие игры просто нельзя напрямую сравнивать с более продвинутыми.



Константин Говорун: Вопрос в том, смогут ли и захотят ли Sony и Microsoft делать консоли нового поколения (отличающиеся от PS3 так же, как PS3 от PS2) в ближайшие два-три года. Очевидно, что издателей вполне устраивает нынешнее железо. Более того – многие просто не потянут производство игр с графикой на порядок лучше (детальнее, то есть дороже), чем сейчас. А покупатели – не будут готовы покупать диски за 100-150 долларов. И выпуск полноценной PS4 сейчас – затея очень рискованная.
Поэтому если Nintendo сейчас предложит консоль с графикой уровня современных PC (или «как PS3, только все игры в 1080p»), плюс инновационный контроллер – это будет бомба.
Я боюсь только, что Nintendo может начать что-то мутить в духе OnLive. Я не против этой технологии, но консоль должна позволять играть и в оффлайне тоже. OnLive – только опционально. **СИ**

Madworld (Sega)



Red Steel 2 (Ubisoft)



ЛИЦЕНЗИОННЫЙ
МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА

FAMITSU

ТОЛЬКО
В ПЕЧАТНОЙ
ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ
МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА
FAMITSU

ТОЛЬКО
В ПЕЧАТНОЙ
ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА FAMITSU

ТОЛЬКО В ПЕЧАТНОЙ ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА

FAMITSU

ТОЛЬКО В ПЕЧАТНОЙ ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА

FAMITSU

ТОЛЬКО В ПЕЧАТНОЙ ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ
МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА
FAMITSU

ТОЛЬКО
В ПЕЧАТНОЙ
ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ
МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА

FAMITSU

**ТОЛЬКО
В ПЕЧАТНОЙ
ВЕРСИИ**

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА

FAMITSU

ТОЛЬКО В ПЕЧАТНОЙ ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ
МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА
FAMITSU

ТОЛЬКО
В ПЕЧАТНОЙ
ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ
МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА
FAMITSU

ТОЛЬКО
В ПЕЧАТНОЙ
ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА

FAMITSU

ТОЛЬКО В ПЕЧАТНОЙ ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА

FAMITSU

ТОЛЬКО В ПЕЧАТНОЙ ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ
МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА

FAMITSU

ТОЛЬКО
В ПЕЧАТНОЙ
ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА

FAMITSU

ТОЛЬКО В ПЕЧАТНОЙ ВЕРСИИ

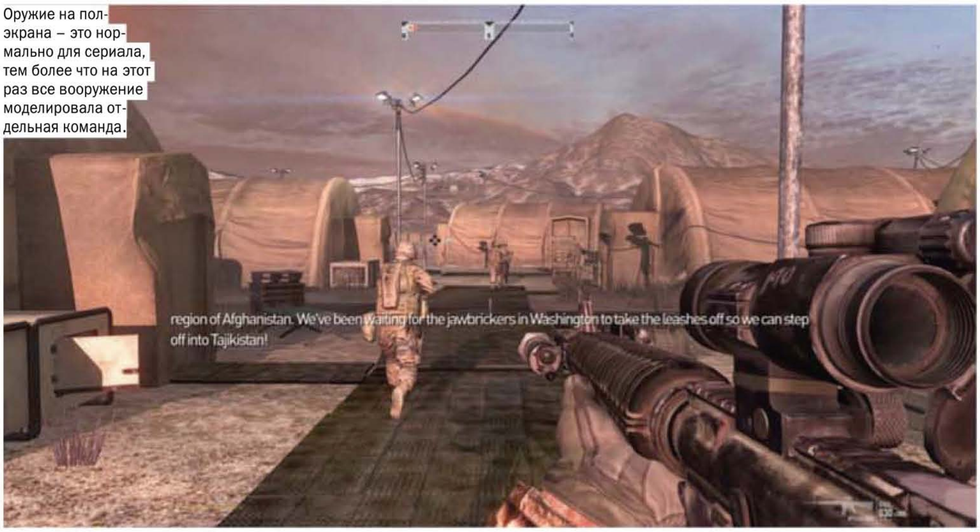
ЛИЦЕНЗИОННЫЙ МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА

FAMITSU

ТОЛЬКО В ПЕЧАТНОЙ ВЕРСИИ

**ЛИЦЕНЗИОННЫЙ
МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА
FAMITSU**

**ТОЛЬКО
В ПЕЧАТНОЙ
ВЕРСИИ**



Оружие на пол-экрана – это нормально для сериала, тем более что на этот раз все вооружение моделировала отдельная команда.





Святослав Торик

Operation Flashpoint: Red River

Настоящие пацаны в игровой теме при слове «Флэшпойнт» делают лимонную рожу, дескать, а-а-а, это та игра, где ты полчаса бежишь, чтобы сдохнуть от первой же пули. Они аккуратно откладывают диск другу или в окно, даже не пытаясь выяснить, что же изменилось за эти десять лет.

Вот уже несколько лет болтается между землей и небом несчастный сериал – фанаты оригинальной игры от поделок Codemasters Studios усиленно открещиваются, а все прочие, памятуя о зубодробительной хардкорности Cold War Crisis, предпочитают с «Флэшпойнтом» не связываться вообще. Лишь те, кто случайно наткнулся на Operation Flashpoint: Dragon Rising и даже получил от нее удовольствие, не пройдут мимо новой игры. Так что рассматривать ее будем в системе координат второй части.

Небольшой ликбез: первая OFP действительно была шутером, где у игрока прицел плясал, как пьяный моторист (особенно после пятиминутной пробежки в полной выкладке), где можно было покататься на тракторе, танке и вертолете, где уровень занимал несколько десятков квадратных километров, где только на easy разрешалось сохраняться один раз за миссию. Разработчики в какой-то момент разошлись во взглядах с издателем, начали делать свой сериал Armed Assault, основанный на тех же изуверских принципах, а Codemasters приступила к обработке бренда своим личным напильником, на что у нее ушло аж четыре года. Первый блин, однако, не оказался таким уж комом (2 миллиона копий на трех платформах) – управление в Dragon Rising стало попроще, одинокий сейв сменился чекпойнтами, а игрок бегал уже не один-одинешенек, а в составе четверки морпехов, которым можно отдавать любые приказы боевого характера. Неограниченные расстояния, правда, все равно остались, чтобы в некоторых миссиях дать игроку выбрать, с какой стороны подойти к цели и в каком порядке выполнять задания.

Так вот, в Red River избавились и от этой основополагающей фичи. Теперь каждый приказ начальства направляет отряд четко по сюжетным рельсам, периодически дозволяя в форме побочных подзаданий навести артиллерию или авиаудар на какие-нибудь труднодоступные осиные гнезда. Вся деятельность отряда Браво сократилась до выбора укрытий (в случае защиты периметра) и направления удара (в случае, соответственно, штурма). Попытка выбежать за пределы оперативного радиуса закончится загрузкой чекпойнта вскоре после первого и последнего предупреждения. Обидно, но лично я издателя понимаю: суровые жизненные симуляторы массам не нужны, а про Delta Force как раз уже все забыли, так почему бы не позаимствовать у Novalogic пустующую нишу? К тому же такой подход позволяет охватить больше консольных поклонников жанра милитари-шутеров, ведь до новой Call of Duty еще полгода минимум, а про Ghost Recon: Future Soldier мы не слышали уже больше года.

Я сейчас быстро про негатив отчитаюсь, а потом перейду к елею. Тупые противники – так было всегда и, вероятно, будет в сериале. Враг, потеряв цель, может развернуться и, насвистывая, пойти домой под перекрестным огнем. К тому же они все глухие напрочь – пока не ворвешься, топоча, в мазанку да не откроешь огонь, так и будут куковать у окошка. Как и полагается китайцам, они берут толпой и заградительным огнем. Приходится импровизировать, управляя своими бойцами, благо система приказов никуда не делась. Чего при этом делается в кооперативе, ума не приложу, поскольку я смотрел пре-релизные версии на PC и PS3. Про консольную скажу только пару слов: очень хочется подсунуть программисту управления вместо рулевой колонки его автомобиля джойстик от PS3, настроенный на Red River. Я промучился три миссии, пока не появилась возможность играть на PC, и как же я возрадовался мышке и клавиатуре! Как в том анекдоте про чукчу и холодильник (для Щербакова: про еврея, раввина и козу). Ну и жуткая пикселизация в 720p, конечно, тоже укрепила меня в мысли о том, что в новый OFP нужно играть только на компьютере.

А теперь – дискотека! Закрыв глаза на линейность происходящего и болванистый AI, остается только наслаждаться (по крайней мере, именно так я и поступил) превосходными, неповторимыми роликами между миссиями и переговорами перед операцией, после нее и частенько



Братва! Кого подлечить?

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Windows, Xbox360, PlayStation 3
Жанр:
shooter.first-person.squad-based
Зарубежный издатель:
Codemasters
Российский издатель/дистрибьютор:
«Бука» (Windows)
Разработчик:
Codemasters
Обозреваемая версия:
Windows
Мультиплеер:
co-op/vs/team_based, online
Страна происхождения:
Великобритания

Уже в продаже

ЗА САУНДТРЕК
СТРАНА ИГР





На самом высоком уровне сложности не было бы ни подсказок, ни перекрестья, ни компаса наверху экрана.

Вверху: Всю правду об анатомии Red River демонстрирует без прикрас. Хотя, конечно, странно наблюдать кровавые дырки в рюкзачке инженера.

даже во время задания. В роликах свои мысли озвучивает какой-то совершенно съехавший с катушек полковник со скрипучим голосом, а иллюстрирует его фразы необычная инфографика – она напомнила заставки из Call of Duty: World at War. Приказы на местности отдает классический негр в звании старшего сержанта с прокачанным по максимуму скиллом матерщины (коробку с игрой не видел, но если на ней забыли проставить 18+, то у Codemasters возникнут большие проблемы). Одновременно на каждую операцию выезжает еще два отряда, которые не чураются позасорять эфир, и все эти переговоры – просто наслаждение для слуха. Шикарные обороты и ни разу не промахивающиеся интонации: если ситуация швах, то fuck пойдет через каждое слово уставших бойцов, а если мы всыпали перцу необозначенным таджикам и китайцам, то повышенная концентрация yeah и hooray! неизбежна.

Да-да, таджикам и китайцам. Если сюжет Dragon Rising позаимствован из каких-то выброшенных в помойку черновиков Тома Клэнси, то Red River уж точно высосан из пальца того, кто эти черновики подбирал. В Таджикистане началось повстанческое движение, вооруженные до зубов террористы грозятся свергнуть власть, бравые морпехи США выезжают на их нейтрализацию. С боевиками разговор короткий, но в какой-то момент все идет прахом – из-за ближайшего холма поднимается малая разведгруппа китайцев, всего-то тысячи три бойцов, однако меры приходится принимать самые суровые. Этот переломный момент, кстати, показан в самой мощной по накалу миссии – марш американцев по разбомбленной местности, который на полпути рассеивается и переходит в тяжелый многоступенчатый отход с огромными потерями.

Система приказов слилась в едином экстазе с коллегой из полузабытой Tom Clancy's Rainbow Six (тех, что были до Vegas) – можно управлять отрядом не только по принципу «куда укажет прицел», но и тщательно продуманными щелчками по карте местности. В рамках популяризации жанра каждому бойцу в отряде (включая главного героя) можно назначить один из четырех классов – снайпер-разведчик, штурмовик-автоматчик, тяжелый пулеметчик и гранатометчик. За убийства врагов игроку дают очки опыта, которые идут в выбранный им класс – награды там не ахти, но и разницы между классами особо никакой, кроме стартового оружия и пары умений вроде стабилизации прицела и ускоренного наведения. Необходимые стволы подбираются прямо на задании, но аккуратнее с китайскими автоматами – их часто заклинивает. Впрочем, все равно кем, чем и в кого стрелять, главное самому под пули не подставляться. Хотя функцию санитара теперь исполняет любой в отряде (за это еще и опыт дают!), вместо ожидания спасительного укола раненый солдат может и сам отползти в безопасный угол, достать медпакет и за пятнадцать секунд привести себя в состояние боевого огурца. Такой вот шоу-бизнес.

Отсюда, собственно, и 7.5 – OFP: Red River по-прежнему охотится за двумя зайцами, имя которым «очень просто» и «реалистично». В отличие от других прямолинейных милитари-шутеров, честно просчитывается баллистика, но в то же время нельзя отключить джедайские трассеры, по которым легко пристреляться или отследить нычку противника. На самом аскетичном уровне сложности, когда нет ни перекрестья прицела, ни компаса с отложенным на нем направлением к заданию, ни прочей HUD-ерунды, все равно остается бесконечный медпакет, напрочь рушащий все впечатление от сурового морпехского быта (зато чекпойнтов нет и бойцы не возрождаются). Так что британцы, конечно, молодцы, но я бы на их месте к следующему выпуску все-таки окончательно определился с целевой аудиторией. Иначе спецы по возрождению старых хитов поделят рынок уже без их участия.

ОЦЕНКА 7.5



Илья Ченцов



Телосложение у новых героев не патапонское. Действительно, Соники-суперёжики какие-то.

Субтитры на русском языке

За вклад в развитие жанра
За игровую механику
Страна игр

Patapon 3

Уже в продаже

Покемоны,
Покемоны, покемоны, батальоны,
Батальоны покемонов все шагают,
Все шагают, все шагают ровно в ногу.

(Рудольф Лачинов)

Вообще-то пассаж про «батальоны покемонов», в смысле патапонов, был актуален в сериале до второй игры включительно. В Patapon 3 численность вашей армии формально сократилась. Однако концепция «все шагают ровно в ногу» остаётся ключевой. Не держишь ритм – никакие тактические ухищрения и доспехи «+5 ко всему» не помогут.

ИНФОРМАЦИЯ

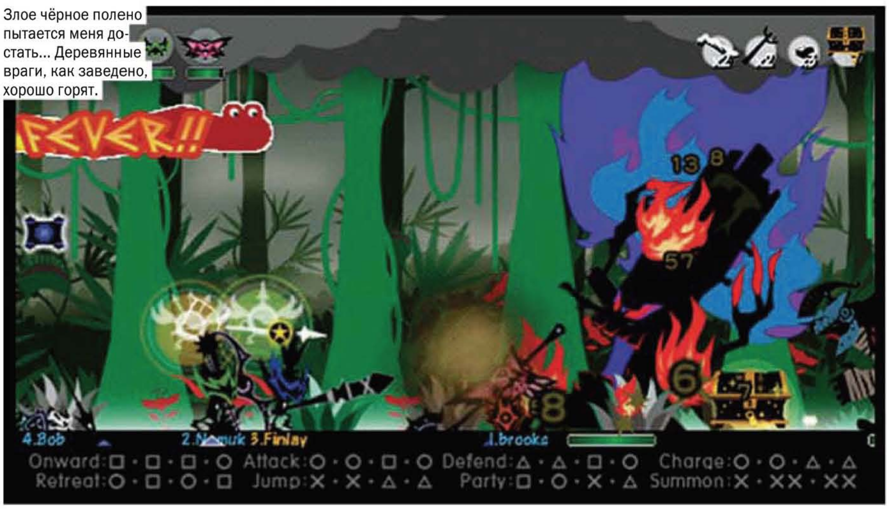
Платформа: PlayStation Portable
Жанр: strategy/rhythm
Зарубежный издатель: Sony Computer Entertainment
Российский дистрибьютор: Sony Computer Entertainment
Разработчик: Pyramid/SCE Japan Studio
Мультиплеер: co-op/vs/team_based, local/online
Страна происхождения: Япония

С первого взгляда может возникнуть ощущение, что сериал «опопсел». Буквально с заставки – она зачем-то отрендерена в 3D, хотя сама игра по-прежнему концептуально двухмерна (и геймплейно одномерна). Сюжет напоминает какое-то дурное аниме, где раз побитые враги потом двусмысленно заигрывают с героем, а помимо них сражаться приходится с архидемонами доблести и целомудрия, да потом ещё и выслушивать от бородатой звёздочки-хосипона назидания в духе «иногда целомудрие вредно, если оно мешает тебе добиться своей цели». Создаётся ощущение, что над разработчиками (ещё, наверное, со второй игры) сидел пиарщик с кнутом, жуя пряник и вещая примерно следующее: «Что там у нас было? Колобки ищут край света? Это же вопиюще некруто! Вы бы ещё про водопроводчика, спасающего принцессу от черепахи, сценарий написали. Мы же делаем взрослые игры! Вон, берите пример с BioWare. Кровища, демоны, гейский секс – миллионные продажи! Так что срочно добавляем демонов – а лучше архидемонов. Теперь нужен гей – пусть это будет вражеский генерал, ищущий встречи с нашим героем вроде бы для битвы, а на самом деле – из-за глубинной симпатии. Ещё должна быть Морриган – ну, такая ехидная девица с золотым сердцем, тоже потенциальный любовный интерес. Стартовые классы: воин, вор, маг… нет, не так: мечник, лучник, копейщик. Бойцов в отряде четыре. За работу!»

И ладно бы «усовершенствования» касались только графического дизайна и сценария: вскоре выясняется, что отбивать ритм можно кое-как, игра даже менее требовательна, чем Patapon 2 на лёгком уровне сложности: если промахнешься, патапоны вякнут недовольное «пон», но продолжат шагать ровно в ногу, и счётчик fever не сбросится – казуальщина! Наконец, патапонов у нас под руководством всего пятеро – супергерой, троица героев рангом пониже и знаменосец – против «батальонов», которые приходилось водить в бой в предыдущих патаиграх. Опять упрощение!

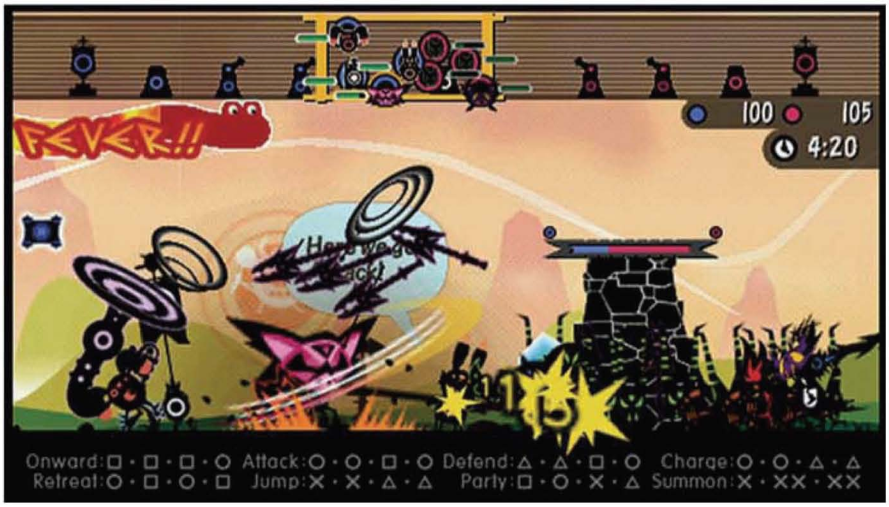
Но стоит лишь копнуть поглубже специальной лопатапатой, как понимаешь, что нововведения отнюдь не

Злое чёрное полено пытается меня достать… Деревянные враги, как заведено, хорошо горят.



ОТБИВАТЬ РИТМ МОЖНО КОЕ-КАК, ИГРА ДАЖЕ МЕНЕЕ ТРЕБОВАТЕЛЬНА, ЧЕМ PATAPON 2 НА ЛЁГКОМ УРОВНЕ СЛОЖНОСТИ.

Справа: Этот режим авторы сравнивают с перетягиванием каната. Противники стартуют с разных концов и стараются захватить как можно больше «верстовых столбов» до конца отведённого времени.



Патасказка

Список ритм-команд не изменился по сравнению с предыдущей игрой:
пата-пата-пата-пон – маршировать вперёд;
пон-пон-пата-пон – атака;
чака-чака-пата-пон – защита;
пон-пата-пон-пата – отступление;
пон-пон-чака-чака – «собраться!», следующие несколько команд будут усилены;
дон-дон-чака-чака – подпрыгнуть. Если враг бьёт понизу, иногда лучше на мгновение взлететь в воздух, чем отступать;
пата-пон-дон-чака – снять негативные эффекты, накопить энергию для вызова джинна;
дон-дондон-дондон – вызвать джинна (только если значок сутры слева горит, для этого требуется накопить fever-энергию). После этого нужно отбивать ритм, давя на любые кнопки (поймать его довольно сложно, но если просто барабанить по кнопкам, тоже сойдёт – здесь всё гораздо гуманнее, чем в Patapon 2). Джинн не только безжалостен к врагу, но и восстанавливает вашу армию.



Слева: Морозный саламандр не любит огненные копья.

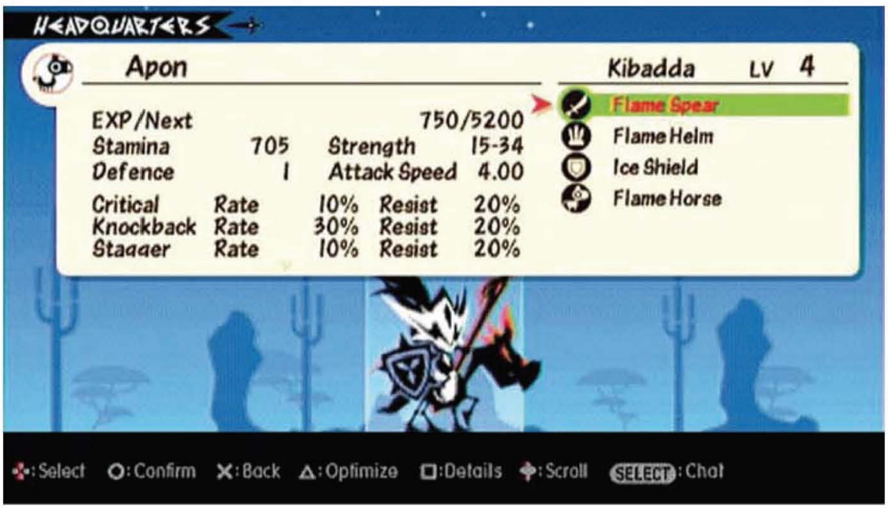
разрушительны. Послабления в строгости соблюдения ритма освобождают мозговые ресурсы для, собственно, тактического планирования – все ритм-команды (восемь штук) доступны почти сразу, и микросекунды, необходимые для того, чтобы придумать, что делать, и вспомнить, какая комбинация «дон-чака-пата-понов» для этого нужна, лишними не будут. Подсказка по командам, кстати, теперь видна на экране постоянно – за что тоже спасибо. И, при всём при том, если очень тормозить, запороть комбо всё равно можно – но теперь уж точно понимаешь, что по своей нерасторопности, а не из-за того, что, мол, у кнопок ход тугой.

Сокращение численности отряда означает, что теперь можно уделять больше времени снаряжению каждого из героев. Если раньше, глядя на еле помещающуюся на экране ватагу, хотелось сразу нажать кнопку «автоматически выбрать наилучшую экипировку», то сейчас, хотя кнопка по-прежнему есть, одевать и вооружать всего четырёх подопечных уже не так страшно, тем патапаче что в русской версии кругляшей можно вооружить «молотилом» и «жар-копьём», одеть в «плечероги» и усадить на коня по кличке Сиберий Отмороженный (вообще, перевод стилистически чем-то схож с нашими страничками Famitsu, и в нём также фигурируют персонажи с замечательными именами Яроволк – Ragewolf в английской версии – и Похотушка-Naughtyfins).

Особо ценные предметы можно апгрейдить в кузнице; прокачиваются, получая опыт при прохождении миссий, и сами герои. На самом деле их больше четырёх – по мере роста уровня патапонов для каждого будут открываться альтернативные классы, например, щитоносца можно будет заменить на громилу с кувалдой, а лучника – на оглушающего врагов трубача или лекаря (всего для каждого героя существует семь вариантов). Развивать каждый класс нужно отдельно, автоматической раздачи уровней, как в Dragon Age, здесь нет – опыт получают только те, кто непосредственно воевал. Однако отстающим достаётся больше экспы, и они довольно быстро догоняют товарищей. Опыт, кстати, дают и за проваленные задания. Прокачка навыков происходит автоматически: часть задействуется сама собой, а часть приходится активировать вручную.

Собирая отряд на битву, будет не вредно почитать краткое описание миссии – там дают ценные советы, мол, в башне холодно, наденьте шубу и валенки. Вообще, задания стали более разнообразными. Охоты на диких зверей и птиц, правда, больше нет, зато, как во всякой уважающей себя RPG, в Patapon 3 появились многоэтажные подземелья и башни – пройдя один или два этажа, можно

Внизу: Кажется, что характеристик у героев стало значительно больше, но на самом деле они просто расположены менее компактно. Реально добавились только счётчик опыта и способность отравлять и противостоять яду.





Справа: Иногда сидящий в лагере патапонский звездочёт видит в свою трубу особо грозных чудищ. На них лучше ходить вместе с друзьями.

либо вернуться, сохранив собранную добычу и опыт, либо продолжить путь на следующий уровень, где ждут ещё более страшные чудовища и ценные сокровища.

Кроме того, некоторые уровни копируют многопользовательские режимы (Яроволк и Похотушка выступают в роли ботов). Сразу оговорюсь, что в «честный» мультиплеер из-за проблем с PSN нам поиграть не удалось, но по этим заданиям из основной кампании уже понятно, что играть с товарищами будет интереснее, чем в Patapon 2 с его откровенно неудачным сбором яиц. Теперь, помимо более вменяемой совместной игры, есть соревновательные режимы с захватом контрольных точек и прохождением уровня наперегонки.

Лучше стала и подборка монстров – если в Patapon 2 новых разновидностей явно не хватало, то тут есть и ползающие под землёй великаны, и ледяные саламандры, взрывающиеся при гибели, и крылатые (хотя и не летающие) драконы. Все мало-мальски серьёзные враги требуют как правильной подготовки в лагере, так и чётких действий команды на поле боя. Единственно что – новые чудища чуть-чуть отличаются от старых дизайном. С этим можно жить, но на подсознательном уровне возникает некоторый дискомфорт.

Подытоживая: авторы, как и разработчики Dragon Age II, решили повернуть игру лицом к более широкой аудитории. Естественно, как и в случае с сериалом BioWare, это вызвало протесты старых фанатов. Но в целом у SCE Japan гораздо удачнее получилось выделить ключевые элементы и отфильтровать ненужное, а также доработать откровенно неудачное. Странный сюжет и потеря цельности визуального решения – это, конечно, плохо, но с точки зрения механики сериал, кажется, достиг своего пика.

ОЦЕНКА 9.0

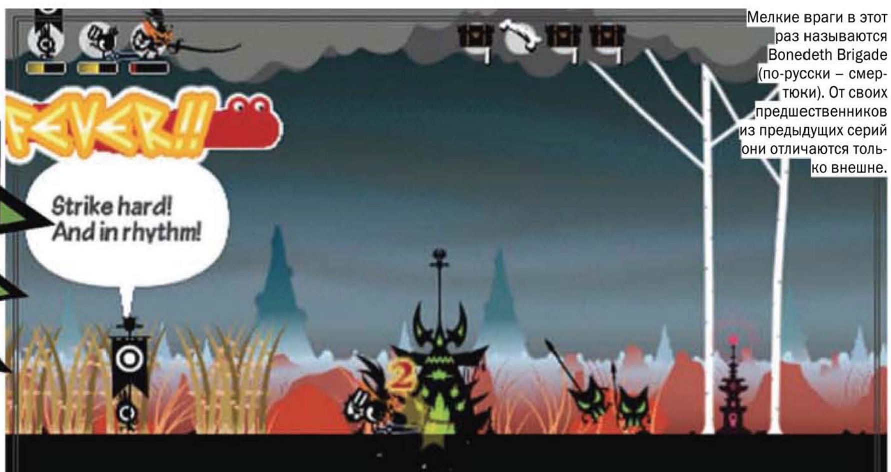
МНЕНИЕ
МАРИНЫ ПЕТРАШКО



Я пристально вглядываюсь в заставочный экран новой серии «Патапонов» и раз за разом вспоминаю продолжительные жалобы Врена на загадочных вредителей, превративших хитового спрайтового «Соника» в трехмерное убожество. Над мятущимися по экрану тенями новых патапоньих героев мне мерещится занесенная злодейская длань: «улучшатели картинки» на марше! Тормозя на крутых заворотах сюжета («Демон доблести», мама моя! Еще бы «Сатана благочестия»!), ловлю себя на мысли о том, что смотрю очередную серию каких-то «черепашек-ниндзя». Причем здесь черепашки? Да как-то впечатление такое складывается, постепенно. Первая серия Patapon (особенно) и даже вторая были играми без возраста, вернее, играми в детском дизайне, которыми скорее всего заинтересуются великовозрастные кидалты (вроде меня). Потому что, например, подростки, в большей степени озабоченные собственной крутостью, интересуются совсем другим. У кого что длиннее, чей размер – пятый, и как сделать так, чтоб пацаны уважали. К третьей серии зачем-то решили привинтить бесконечное обмусоливание темы самокрутости, в результате происходящее здорово напоминает не то битвы трансформеров, не то борьбу помянутых черепашек неизвестно за что. В неудачном варианте. Плюс упор на мультиплеер. В моем случае – это серьезный минус, поскольку, в силу возраста, проблемой «кто тут главный Сотона и чей хаер круче» я не интересуюсь, мне гораздо любопытнее исследовать необычные локации. Например, на охоте, как было прежде. Ловить редкую птичку при случайно генерируемом наступлении дождя. Искать секретный флажок… Демоны меня волнуют мало, на совместное прохождение в непосредственном контакте я нужное число фанатов в своем окружении не наберу, лезть в Сеть меня может заставить только обязанность быть объективной. Ловлю безвинных и не сопротивляющихся птичек у меня отняли, оставив тренировки на каких-то великанах, пушках и летающих шарах. Мини-игры отняли! Весь прежний набор команд доступен практически с самого начала, более того, его нужно активно задействовать. А времени с момента последнего «прикладывания» к патапоньей вселенной прошло довольно много, навыки утеряны. Возобновлять их в авральном порядке тоже не очень интересно. И вот еще что. Под началом игрока теперь всего четыре патапона! Че-ты-ре! Их можно по-прежнему развивать, менять им специализации и улучшать оружие, но с эстетической точки зрения, на мой взгляд, не изменившаяся механика «на нас прут толпы врагов, а мы их шинкуем» в исполнении всего четырех патапонов не смотрится. Ну никак. Словом, с моей точки зрения попытка «смены концепции не меняя концепции» не удалась. Посмотрим, что дальше будет.

В РУССКОМ ПЕРЕВОДЕ ФИГУРИРУЮТ ПЕРСОНАЖИ С ЗАМЕЧАТЕЛЬНЫМИ ИМЕНАМИ ЯРОВОЛК И ПОХОТУШКА.





Мелкие враги в этот раз называются Bonedeth Brigade (по-русски – смертюки). От своих предшественников из предыдущих серий они отличаются только внешне.



Текст и звук на русском языке

Слева: Сюжет? Переживания ведьмочек из DeathSmiles вызывают больше эмоций, чем здешние ролики на движке!

Достижения жанра

Мы уже писали о том, что Xbox 360 (и – внезапно! – iPhone) в Японии – это платформа главным образом для хардкорных игр непривычных европейцам жанров. Так, в апреле в продажу поступили Bullet Soul (region-free) и Otomedius Excellent (обещается релиз в Европе и США). Помимо этого, в мае ожидается релиз Akai Katana – прошлогоднего скролшутера от Cave. Собственно, та же Strania в аркадах появилась тоже в прошлом году, но особой популярностью не пользовалась.



Евгений Закиров

Strania: The Stella Machina

Скролшутеры сегодня – это не такой уж и редкий жанр. Два года назад новых его представителей можно было пересчитать по пальцам одной руки. В этом же году в одном только апреле состоялся релиз трех долгожданных данмаку, а в мае ожидается еще два. Strania: The Stella Machina вышла еще в марте, однако осталась незамеченной ценителями жанра. Почему?

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
XBLA
Жанр:
shooter.scrolling
Зарубежный издатель:
G.Rev
Российский дистрибьютор:
не объявлен
Разработчик:
G.Rev
Мультиплеер:
co-op, local, online
Обозреваемая версия:
XBLA
Страна происхождения:
Япония

Уже в продаже

Дело в том, что Strania – это действительно сложный скролшутер. Нельзя сказать, что здесь хорошая графика, сюжет интересный или стилистика необычная. В этом смысле все как раз довольно посредственно. А вот сложность, пожалуй, способна заинтересовать – в конце концов, это и привлекает в жанре. К несчастью, получилось все совсем не так. Именно высокий уровень сложности и сыграл злую шутку, сведя на нет соревновательный дух (желание заработать как можно больше очков уступило место желанию просто добраться до конца) и заодно мультиплеер (никому не захочется отвечать за чужие ошибки).

Первое время происходящее на экране заставляет вспомнить трехмерные шутеры эпохи Dreamcast, когда разработчики еще пробовали заигрывать со зрелищностью и трехмерной графикой. Камера здесь постоянно меняет угол обзора, то поднимаясь в заоблачную высь, то приближаясь совсем близко к героям. Во время прохождения особенно сложного участка она может совершенно неожиданно начать вращаться вокруг какого-нибудь механизма. А там, где требуется что-нибудь защищать, она вдруг замедляется и предательски выжидает, когда экран заполнится врагами до краев.

С одной стороны, это существенно повышает темп игры. С другой – делает некоторые уровни совсем уж сложными. Ведь это не типичный скролшутер, где можно все время лететь слева направо и кого-нибудь расстреливать. Нет, ориентация на местности здесь меняется в каждом уровне, и в этом отношении Strania скорее похожа на сборник самых ненавистных эпизодов из всех представителей жанра. Это еще если не принимать во внимание тот факт, что вообще-то изначальная концепция может вызвать приступ головной боли у знатоков: несколько видов стрельбы, совершенно непредсказуемые апгрейды и система ближнего боя, которая вроде бы призвана помогать, но на самом деле только мешает.

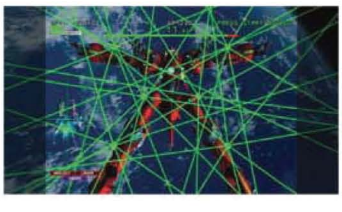
Помимо всего этого, в Strania совершенно невозможно играть интуитивно. Всему виной сложная архитектура уровней: где-то приходится просто стрелять, а где-то маневрировать среди вращающихся механизмов. Многое зависит от тайминга: чтобы пройти особенно сложные участки, приходится по секундам размечать правильный маршрут, пытаясь обогнать камеру и побыстрее расправиться с блокирующими проход противниками.

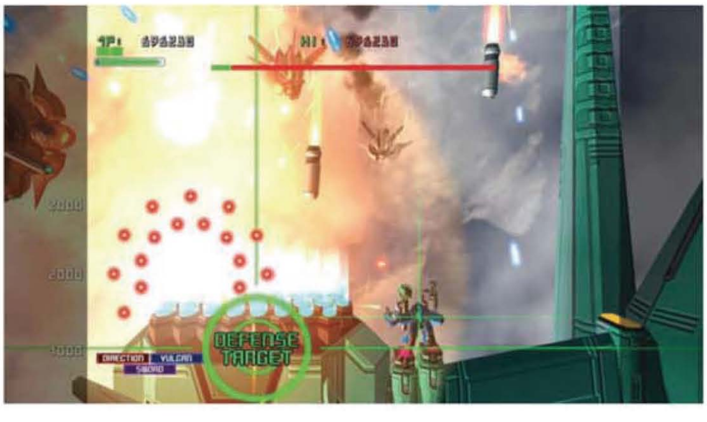
Но при всех описанный особенностях, которые так просто принять за банальное недостатки, игре удается создать собственный ритм, и всё это воспринимается скорее как вызов, нежели сигнал все бросить. Да, тут есть и провисания по части баланса, и другие нестыковки, но это вина скорее недостаточно продолжительного тестирования обновленной версии. Ведь обычно, прежде чем выставить данмаку в аркадах, их очень долго «обкатывают». Здесь же обошлись без предварительной подготовки, и поэтому результат получился далеким от идеала. Поэтому пройти игру один раз – это достижение, но возвращаться к ней снова – пустая трата времени.

ОЦЕНКА 7.0

ЗА АРТ-ДИЗАЙН
ЗА ГРАФИЧЕСКИЕ ТЕХНОЛОГИИ
СТРАНА ИГР







Edifier
АКУСТИЧЕСКИЕ СИСТЕМЫ

www.edifier.ru

ПРОСТЫЕ ФОРМЫ НЕ ПРОСТОЙ ЗВУК



EDIFIER C2

- Двухполосные деревянные сателлиты и мощный 6,5" сабвуфер *
- Возможность одновременного подключения 2-х источников звука
- Беспроводной пульт ДУ
- Удобное расположение органов управления на внешнем усилителе
- Система автоматической компенсации искажений — Edifier Intelligent Distortion Control

* Использование внешнего усилителя обеспечивает правильную форму внутреннего объема сабвуфера. Это положительно сказывается на качестве звучания.



ТЕХНОЛОГИИ
S2000

ДИЗАЙН
IF500

МОЩЬ
S730

КОМПАКТНОСТЬ
MP300 PLUS

PS3
XBOX 360





Евгений Закиров

Warriors: Legends of Troy

«Гнев, богиня, воспой Ахиллеса, Пелеева сына, грозный, который ахеянам тысячи бедствий соделал!» Каждый, кто интересуется античной культурой или был вынужден на протяжении целого года «изучать» литературу того периода при виде греческих кораблей, подплывающих к Трое, вспоминает первые строки из «Илиады» в переводе Гнедича. После вступительного ролика Warriors: Legends of Troy я вспомнил первую песню целиком и не выпускал джойпад из рук на протяжении нескольких часов.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа: PlayStation 3, Xbox 360
Жанр: action
Зарубежный издатель: Tecmo Koei
Российский дистрибьютор: не объявлен
Разработчик: Tecmo Koei Canada
Обозреваемая версия: PlayStation 3
Мультиплеер: нет
Страна происхождения: Канада

Уже в продаже



Честно говоря, я старался игнорировать Warriors: Legends of Troy на всех этапах разработки. Не нравилось все, начиная с концепта и заканчивая скриншотами. Настораживал тот факт, что игру показывают на выставках, а про нее никто не пишет. И особенно настораживало то, что издатель совсем не продвигал ее среди фанатов Musou-цикла. Но вот очередной пересказ Троянской войны поступил в продажу, и появились первые рецензии: пресса не в восторге, зато пользователи на седьмом небе от счастья. Что же это? Еще одна Dynasty Warriors, только про Одиссея? Клон God of War? Или что-то новенькое?

Не хотелось бы начинать с печальной ноты, но в случае с Tecmo Koei по-другому просто не получается. Несмотря на то что в Warriors: Legends of Troy представлен движок нового поколения, игра все равно не выглядит впечатляюще. Поэтому сразу срабатывает фактор предубеждения, кажется, что ничего интересного показать не могут в принципе, а невероятно высокие оценки этому сборнику мифов и легенд ставят геймеры, проголосовавшие звонкой монетой. Дескать, что дешевле, то и лучше. А вот и не так. Все вообще не так.

Следует сразу отказаться от любых сравнений с Musou-сериалом, хотя это и не так-то просто. Разработкой занималась канадская студия, и это видно за версту. По части сеттинга, атмосферы, настроения здесь все сработано как надо, и я не переставал этому удивляться вплоть до финальных титров. Там, где раньше было сто непонятных китайских героев с анимешными ужимками, здесь – брутальность, но не слишком кровавая, серьезность, пафос и никаких соплей. До определенного момента это еще и достаточно точный пересказ сюжета «Илиады» без фантастических отступлений и прочей ерунды. Где надо показать решительность, жестокость – там это есть. Правда, с некоторыми ограничениями. Так, Агамемнон будет держать в одной руке отрубленную голову Приама, в другой – Париса. Но сами головы не покажут, они, вроде как, не уместятся в кадре. Или, когда Ахиллес будет срывать ярость на трупе Гектора, убившего облаченного в чужую броню Патрокла, максимум, на что можно рассчитывать, так это на какие-то там кровавые пятна на экране. То, как непобедимый Ахиллес катался по окрестностям с привязанным к колеснице трупом сына царя Трои, не



Ахиллес против зомби! Ожившие мертвецы не самые опасные противники, зато их всегда очень много.


Елена Прекрасная в видении Tecmo Koei не заслуживает и одного года войны!

покажут. А ну и ладно – повествование держит ритм, и без таких подробностей обходится прекрасно.

Пожалуй, это уникальное явление для Tecmo Koei и ее «военного» сериала: здесь классный, увлекательный и интересный сюжет, и именно он, вместе с достойным похвалы вниманием к историческим деталям (латы, мечи, шлемы, планировка города), удерживает у экрана. Неслучайно во время титров первым выскакивает имя сценариста – ему удалось добиться того, до чего японцы из Omega Force, кажется, еще не додумались (есть определенные успехи в Dynasty Warriors 7, но победу в этом сражении все равно одерживает Legends of Troy). Но как? Оказалось, что все гениальное просто.

Вообще-то, в «Илиаде» упоминается достаточно героев и богов, и их бы хватило на два списка персонажей DW. Но вместо этого разработчики решили выбрать лишь самых известных и не составлять каждому отдельную сюжетную линию, а соединить их в одном сценарии. То есть, сюжет один, просто на разных этапах дают попробовать других героев, причем как греческих, так и троянских. Это даже вносит ощутимое разнообразие в боевую систему, кстати, совсем не такую примитивную, какой ее можно было бы представить после череды унылых трейлеров и скучных демонстраций.

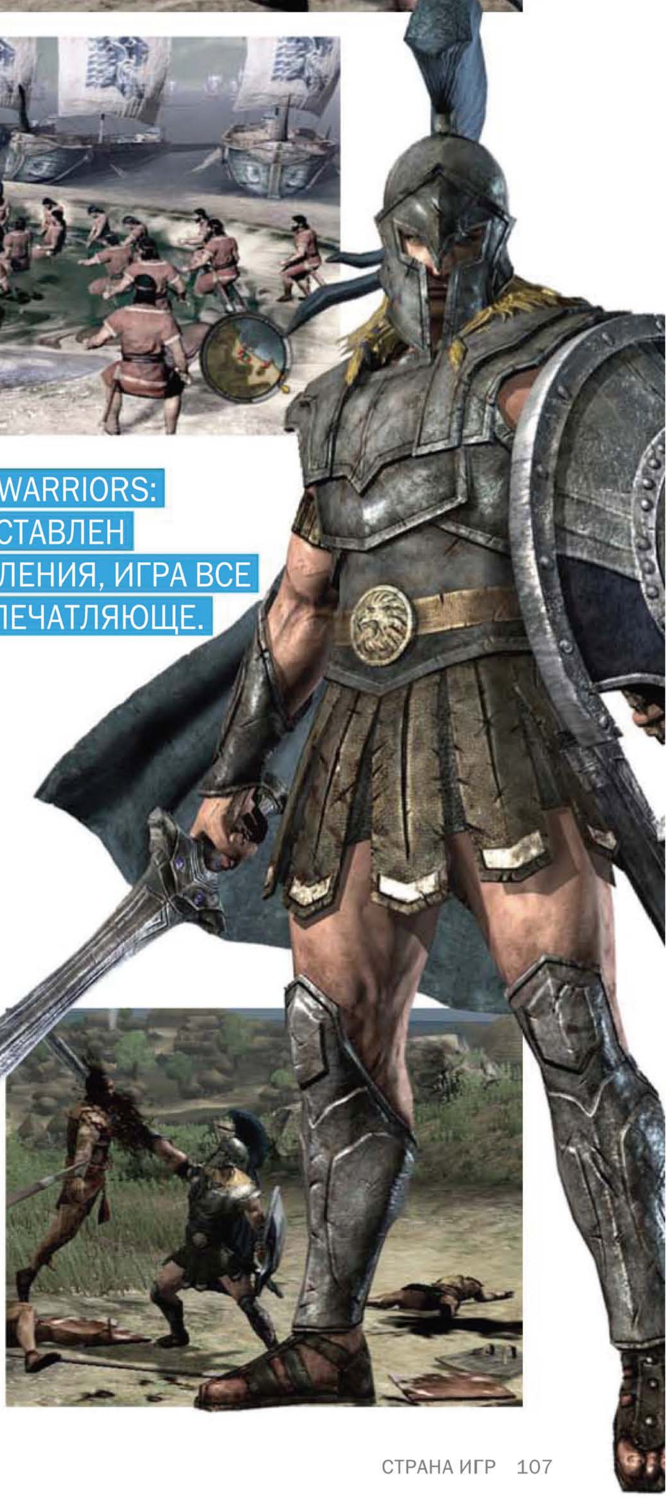
Героев представлено немного: Ахиллес, Гектор, Парис, Одиссей, Аякс, Пентесилея. Это те, которым отвели по три-четыре главы, но есть и другие – у них эпизодические роли, и всем понятно, чем их сюжеты закончатся (Patroclus dies, ага). Каждый из представленных бойцов имеет свои боевые навыки и свои характеристики. Ахиллес, понятно, рвется в бой и всех рубит мечом. Аякс прикрывается огромным щитом. Парис стреляет из лука, Одиссей всегда прибегает к хитростям (он, например, не блокирует удар щитом полностью, а бросает в глаза противника песок). Пентесилея – амазонка – размахивает копьем и всегда держит врагов на большом расстоянии. Но это их различия, а ведь вместе с тем у них есть и много общего. У каждого есть быстрые атаки, комбинации которых можно легко дополнить одним сильным ударом. У некоторых героев сильный удар сам по себе – это стрельба из лука или бросок кинжала. Есть также оглушающий удар щитом. На первых порах никакой необходимости разбираться во всем



На поле боя можно подбирать оружие противников и бросать его в людей. Кхм.



Ахиллес в ярости! Троянцы отступают в страхе!



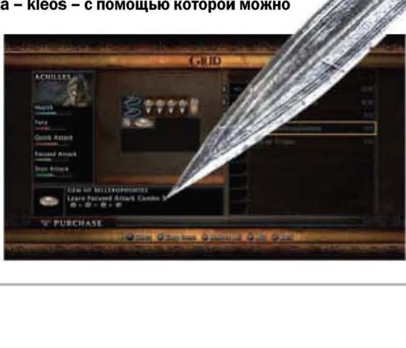
НЕСМОТРЯ НА ТО ЧТО В WARRIORS: LEGENDS OF TROY ПРЕДСТАВЛЕН ДВИЖОК НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ, ИГРА ВСЕ РАВНО НЕ ВЫГЛЯДИТ ВПЕЧАТЛЯЮЩЕ.

этом нет, но чем дольше длится война, тем сложнее становится сражаться.

Противники тоже не все одинаковые: кто-то бегает с копьем наперевес или обстреливает издалека, другие передвигаются исключительно в небольших отрядах и прикрываются щитами – к таким не подобраться. Надо высмотреть командира, убить его, внести панику в ряды его подчиненных. Убить командира, кстати, достаточно просто. Чтобы он вылез из своего щита, всего-то и надо, что ударить по нему своим. Раз, два – и вот он уже

Стань сильнее!

Традиционной системы развития персонажей здесь нет. Герои не зарабатывают опыт, не получают новые уровни и не распределяют очки умений. Все проще: есть валюта – kleos – с помощью которой можно покупать аксессуары с разными дополнительными эффектами, вроде «плюс к здоровью» или «плюс к урону от быстрой атаки». Каждый аксессуар занимает место в инвентаре, который разбит на ячейки. Дополнительное место можно докупить позднее.



открылся для нападения. Если вовремя нажать «треугольник» (я проходил версию для PS3), то подконтрольный герой ловко всадит клинок в голову врага. И вот тут-то начинается самое интересное.

То, что поначалу казалось неудачной пародией на слэшеры и битэмапы, в конечном счете оказывается чуть ли не самой зрелищной боевой системой в современных играх. Зрелищной и сложной, и вот почему. Чтобы убить противника с одного удара, надо, чтобы он стоял к герою спиной, либо был оглушен. Удар щитом работает один раз, два – дальше требуется самому искать таких вот неудачливых солдат, которые теряются на поле битвы и готовы подставить голову под удар. Что интересно, здесь нет счетчика комбо, как нет и аптечек или восполняющих здоровье кувшинов с вином. Все строится на убийствах. Чем больше убийств совершает герой (подряд, и при этом ему не наносится урон), тем больше счетчик Kleos – что-то вроде здешней валюты – и тем больше здоровья ему восполняется. Правда, далеко не всегда эта система актуальна. Есть несколько глав (в частности, за Одиссея), когда подразумевается, что игрок будет избавляться только от патрульных, да и тех постарается не трогать. Это не то чтобы стелс в прямом смысле слова, но очень похоже. Прятаться никто не заставляет – это лишь условие для получения дополнительных наград – а все же такая смена настроения присутствует, и она не совсем вписывается в общую картину.

Помимо этого, шкала показатель ярости, которая тоже заполняется по мере истребления солдат вражеской армии. Но с этим все очень просто: энергия набралась – «кружок» - и начинается бездумная мясорубка. Длится представление не дольше десяти секунд, зато после такой вспышки гнева все дороги усеяны трупами. Кстати, тела погибших воинов так и остаются лежать на земле. Пустячок, вроде бы, а где последний раз мы такое видели?

Все эти правила играют важную роль в «дуэлях» – схватках «один на один», когда воины выстраиваются вокруг двух героев и скандируют их имена. Если простого солдата можно убить с двух ударов, то здесь приходится вспоминать все открытия, совершенные за время игры. Сразу хочется поймать противника взглядом и не выпускать из поля зрения (левый шифт), поднять щит и спрятаться за ним (правый шифт). Подходить к нему слишком близко нельзя – он нанесет быстрый удар, а если прикрыться щитом, то ударит своим, и на какое-то время герой потеряет равновесие. После этого остается либо отступить, либо принять удар. Вот и приходится кружить вокруг, выжидая, когда же враг ошибется. Вот он замахивается для удара – можно либо прервать атаку, либо парировать. Он, кстати, может парировать в ответ. Или обмануть. И чем дальше, тем напряженнее становятся поединки. Не бывает двух одинаковых дуэлей – каждый раз приходится придумывать новую тактику, учитывать сильные и слабые стороны того персонажа, за которого решили играть.



Трофеи и достижения

В Warriors: Legends of Troy встречаются очень смешные названия трофеев и ачивментов. Например: It's Over 9000!, I'm Too Old for this Shi…p, They See me Rollin', They Hatin', Face That Launched 1000 Ships (надо собрать все арты с Еленой Прекрасной), From Paris with Honor.

В общем, дуэли классные. И все бы хорошо, если бы не одна немаловажная поправка: когда в дела вмешиваются боги, все превращается в какой-то скучный цирк. Грифон, циклоп, статуя Аполлона – это большие боссы, которые должны напоминать о God of War. В том смысле, что рано или поздно надо будет с помощью QTE «красиво и жестоко» открутить им голову. Только «красиво» не получилось: модели боссов выглядят зачастую просто нелепо, QTE – однообразные, ленивые, неизобретательные. То, что должно стать самым ярким моментом битвы, в итоге всегда оказывается самым идиотским.

Вообще, вспоминая дерганую анимацию и другие просчеты по визуальной части, Legends of Troy хочется сравнить со старыми фильмами, где роль оживших скелетов (их здесь нет, зато есть зомби и трофей Zombie Homicider) отводилась куклам. Куклы, впрочем, покрасивее будут, чем здешний циклоп. Но смысл не только в этом. Несмотря на все указанные недостатки, игре удается завладеть вниманием, и ей есть чем удивить. Там, где другие братья по жанру ограничиваются лишь красивой картинкой, здесь представлен по-настоящему классный сингл с очень интересной боевой системой. Для дебюта это, безусловно, выдающийся результат, и хорошо бы канадской студии и дальше делать что-то подобное. Скажем, Koei Tecmo стоит задуматься о создании очередного представителя сериала Warriors, но про Пунические войны. Это было бы интересно!

ОЦЕНКА 7.5



ВСЕ ЭТИ ПРАВИЛА ИГРАЮТ ВАЖНУЮ РОЛЬ В «ДУЭЛЯХ» – СХВАТКАХ «ОДИН НА ОДИН», КОГДА ВОИНЫ ВЫСТРАИВАЮТСЯ ВОКРУГ ДВУХ ГЕРОЕВ И СКАНДИРУЮТ ИХ ИМЕНА.

Слева: На самом деле, здесь не так уж и много кровавых сцен. Изощренных убийств хоть отбавляй, а так все почти стерильно.



240 км/ч – это не предел. В Ridge Racer скорости сверхзвуковые!





Евгений Закиров

Ridge Racer 3D

Про Ridge Racer вспоминают не чаще, чем про солнечное затмение. Вечный лонч-тайтл, гоночная игра, которая, наверное, никогда уже не появится на обложке журнала про видеоигры. Возможно, ситуация изменится к лучшему с выходом Ridge Racer Unbounded (я в это не верю), пока же все как в старые времена: новая консоль, новый выпуск, вроде бы как две капли воды похожий на предыдущие.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа: Nintendo 3DS
Жанр: racing.arcade
Зарубежный издатель: Namco Bandai Games
Российский дистрибьютор: «ND Видеоигры»
Разработчик: Namco Bandai Games
Обозреваемая версия: Nintendo 3DS
Мультиплеер: vs, local
Страна происхождения: Япония

Уже в продаже

Сериал, который всегда стоял особняком. Его и к жанру гонок-то причисляют лишь постольку поскольку. Динамика, доставшаяся в наследство от игровых автоматов, не менялась годами, однако фанаты со стажем ничего плохого в этом не видят. Высокие скорости, резкие заносы, моментальное ускорение и классный саундтрек – вот и все, что нужно для счастья. Неискушенным же геймерам наверняка будет сложно понять, что же такого привлекательного другие видят в Ridge Racer. Но даже в этом случае, скорее всего, купят игру. Нет, не ради Рэико Нагасэ – она давно уже утратила функцию идолазавлекалочки (впрочем, если в RR что-то и меняется, так это дизайн госпожи) – но просто потому, что выбор гонок на новой консоли небогат. Хотите Asphalt 3D? Вот и я думаю, что не стоит горячиться.

Краткий экскурс в историю: седьмой выпуск немного отошел от канона и предложил систему апгрейда гоночных машин, однако шестой, без новомодного тюнинга, все равно самый популярный и крутой. Ridge Racer 3D делает хитрый финт ушами: формально, это именно шестая часть, но со всеми нововведениями из продолжения. То есть трассы, саундтрек и часть автопарка досталась в наследство от Xbox 360, но механика была доведена до уровня версии для PS3. Визуально же игра недалеко ушла от версии для PSP, и даже пресловутое 3D тут вообще никакой роли не играет. Даже, скорее, наоборот: в главном меню это жутко бесит, потому что там фон с полосками, а во время заезда о чуде расчудесном вспоминаешь только, когда в экран летят брызги или капли.

От красоты трасс из шестой части не осталось и следа. Теперь единственное их достоинство касается дизайна: расположения поворотов и узких участков, а также отрезков для разгона. Ведь здесь все гораздо проще, чем в других гоночных играх. Даже понятие «старта» тут имеет несколько иное значение. С нарисованной на дороге черты гонку начинает только игрок, в то время как соперник, занимающий первое место, стартует с огромной форой где-то с середины трассы. Задача – догнать и обогнать его. Как? Во-первых, используя slipstream, во-вторых, грамотно проходя повороты. Вся соль Ridge Racer заключается в дрифтах, пускай те вообще ничего общего с настоящими заносами не имеют. Разогнаться до немыслимой скорости, отпустить педаль газа и тут же снова нажать прямо перед поворотом, зажать направление – и всё, машинка в управляемом заносе. Теперь задача заключается в том, чтобы она продержалась так как можно дольше. Чем дольше дрифт, тем быстрее заполняется шкала ускорения и тем проще догнать соперников. Тормоза? Аккуратное вхождение в повороты? Сбросить скорость перед прямым углом? Да ну нет, в Ridge Racer так никто не делает!

Поначалу может показаться, что никакого вызова во всем этом не может быть предусмотрено. Но стоит пройти базовую турнирную сетку, и наивное представление сменит осознание того, что и здесь надо учиться, стараться и



Справа: В качестве иконок можно использовать как свою фотографию, так и изображения героев Namco Bandai. У меня стоит Принц из Katamary Damacy.

ЗА САУНДТРЕК
СТРАНА ИГР

RIDGE RACER 3D ДЕЛАЕТ ХИТРЫЙ ФИНТ УШАМИ: ФОРМАЛЬНО, ЭТО ИМЕННО ШЕСТАЯ ЧАСТЬ, НО СО ВСЕМИ НОВОВВЕДЕНИЯМИ ИЗ ПРОДОЛЖЕНИЯ.

вообще думать, запоминать сложные участки и бороться за каждую секунду. Самые сложные соревнования оказываются еще и самыми беспощадными. Требуется умение сосредоточиться на заезде и просчитать все заранее. Когда какого соперника обходить, где не стоит торопиться включать ускорение, потому что впереди узкая дорога и обогнать все равно не получится. Эти и другие мелочи в шестой части не оставляли пространства для маневров, приходилось либо самому догадываться о единственной правильной тактике, либо лезть за советом на форумы. Однако с системой апгрейдов и улучшений все стало гораздо понятнее и интереснее.

Есть три типа машин (различаются тем, как легко они справляются с заносами) и столько же типов улучшений, за которые надо платить виртуальные денежки. Однако помимо этих очевидных бустов (за сложным названием всегда скрывается прирост в скорости) есть еще и тонкая настройка отдельных параметров непосредственно перед началом заезда. Скажем, вот есть три базовые ячейки для ускорения, три запаса. Но можно заплатить за один дополнительный, а за отдельную плату их даже на старте заполнить разрешат. Помимо того, можно перевернуть с ног на голову саму систему накапливания «нитро» – пусть ячейки заполняются не в дрифте, а просто во время езды! Звучит это, возможно, не так уж и круто, но на самом деле оказывает огромное влияние на баланс, да и проводить эксперименты из серии «а может быть так будет лучше» всегда очень интересно.

В общем, это идеальная формула Ridge Racer, над которой, тем не менее, нависла туча довольно посредственного технического исполнения. Про невнятную графику уже было сказано, но ведь на этом плохие новости не заканчиваются. Скажем, загрузки здесь не такие долгие, как показалось по демонстрационной версии (там одна трасса грузилась по тридцать секунд и больше), но все-таки достаточно продолжительные, и это смущает. Но сильнее всего пугает слишком уж частое проседание FPS во время заезда. Когда в кадре три машины пытаются войти в поворот скорость смены кадров опускается до неприемлемого показателя. Это же можно наблюдать на подретушированных трассах из прошлых частей, причем даже если сохранять лидерство с огромным отрывом. И нельзя сказать, что это прямо уж так сильно отвлекает от прохождения. Нет, опять же, срабатывает старая формула успеха: в отсутствие альтернативы приходится довольствоваться тем, что имеешь. Обидно, конечно, что сериал опустился до такого, но ничего не поделаешь. И все равно я отмечаю Ridge Racer 3D как любимую игру в статусном окне списка друзей 3DS. Среди всех гонок эта, наверное, все равно одна из самых любимых. На портативных платформах уж совершенно точно.



Справа: Вот такой ад можно наблюдать среди аватар геймеров.



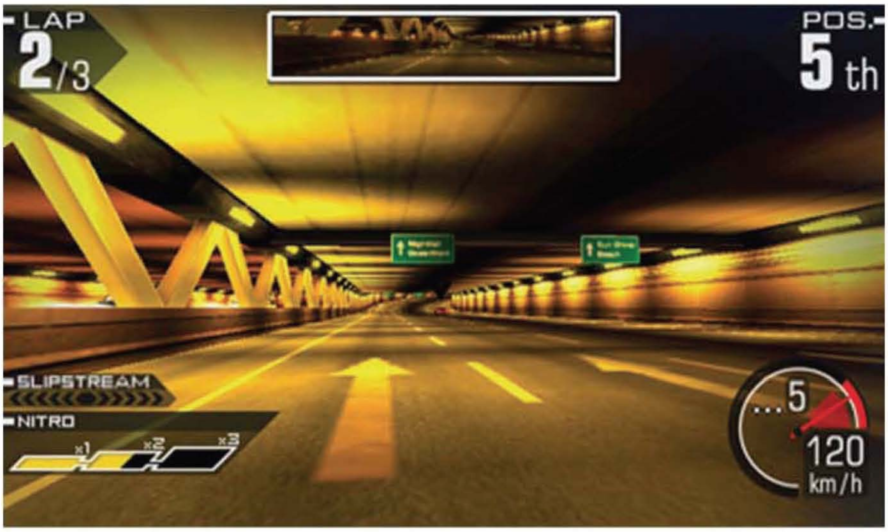
ОЦЕНКА 7.0

Минимум развлечений

Главная проблема RR3D касается отнюдь не тусклого графического исполнения – это как раз нормально, ничего лучше и не стоило ожидать. А вот отсутствие онлайн-мультиплеера серьезно огорчило. Локальный, конечно, присутствует, но ведь он уже не играет такой важной роли. Почти все игры для 3DS либо имеют онлайн-мультиплеер, либо позволяют загружать из сети DLC, а то и обмениваться какой-нибудь информацией. Здесь же даже записи повторов можно скинуть только посредством сервиса StreetPass.



Внизу: С видом от первого лица 3D становится заметнее, но не красивее.





Маунты на выбор, по три штуки на каждый из трех этапов (на 20-м, 40-м и 50-м уровнях). Сменная броня не прилагается, но что-то подсказывает мне...

Текст и звук на русском языке, когда-нибудь



Святослав Торик

Rift

Как правило, MMORPG делаются так: команда Молодых и Амбициозных Разработчиков готовит оптимистичный план разработки, находит инвестора, несколько лет тянет из него деньги, после чего либо разваливается, либо вываливает на рынок застарелую во всех отношениях плесень. К Rift это правило не относится.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PC
Жанр:
rpg.fantasy.online
Зарубежный издатель:
Trion Worlds
Российский издатель/дистрибьютор:
Belver
Разработчик:
Trion Worlds
Обозреваемая версия:
PC
Мультиплеер:
co-op/vs, online
Страна происхождения:
США

Уже в продаже

Начнем с того, что игру разрабатывали долго. Ее делали именно с дальним прицелом – неважно, когда она выйдет, важно, чтобы она опережала конкурентов в любой момент времени. Организованный Джоном Ван Канегемом (см. Retroactive последних двух номеров) и Ларсом Батлером (экс-главный по онлайну в Electronic Arts) старт-ап сразу же привлек нескольких инвесторов, у которых нашлось в совокупности аж $50 млн. на разработку игры. Этих денег хватило, чтобы нанять самых ветеранистых ветеранов индустрии MMO – начиная от продюсера почти всей линейки EverQuest и EverQuest 2 и заканчивая арт-директором Dungeon Keeper 2. Затесались там и прочие разработчики онлайновых игрищ, в активе которых числились те же EQ/EQ2, Star Wars Galaxies, Warhammer Online: Age of Reckoning, Vanguard: Saga of Heroes, Tabula Rasa, City of Heroes и Aion. Что же удалось сделать столь разношерстной команде?

Как минимум – лучшую MMORPG последних пяти лет. Вместо изобретения собственного велосипеда на органическом топливе разработчики просто взяли самое лучшее, что есть в жанре, и отшкурили натыренное до состояния «почти идеал». Под самым лучшим, как правило, подразумевается World of Warcraft, поэтому все основные игровые механики являются продвинутой копией уже привычных алгоритмов. Причем продвинутость-то плевая, немалое количество аналогичных апдейтов и улучшений предлагают для того же WoW пользовательские модификации (написанные профессиональными программистами, к слову). Известная инертность и неторопливость в принятии важных решений – чрезвычайно уязвимое место ирвайнской компании, и создатели Rift не преминули им воспользоваться. Достаточно отметить, что за полтора месяца с момента выхода игры вышли два крупных патча и полторы дюжины хотфиксов помельче.

Первые несколько дней я играл фактически с раскрытым ртом – вроде бы все знакомое, но то тут игроку время сэкономят, то здесь позволят сократить количество кликов. Памятуя об удивительном нежелании разработчиков wannabe-хитов облегчать жизнь пользователям, я первым делом полез в настройки – проверять, насколько все плохо. Моему удивлению не было предела, когда я первым же делом увидел кнопку, позволяющую переместить, скрыть, уменьшить или увеличить ЛЮБОЙ элемент интерфейса вне зависимости от того, есть он сейчас на экране или нет. Дело в том, что для опытного игрока в MMORPG важен каждый сэкономленный пиксель, он не хочет шарить глазами по всему экрану, пытаясь уследить за тремя таймерами, кастинг-баром и всеми абилками одновременно. За возможность скомпоновать и настроить свои игровые инструменты можно многое простить, но почему-то мало кто об этом догадывается. По первоначалу я не нашел лишь одну нужную мне настройку, которую



Стандартная картина «Чего я пропустил?», автор Нуб Новичков.



добавили в первом же крупном патче.

Все это говорит о том, что Rift, выйдя через три месяца после World of Warcraft: Cataclysm, целенаправленно собирает свою жатву в виде уставших от «Варкрафта» игроков. То есть, тех, кто в какой-то момент отвалился, осатанев от однообразных рейдов или просто потеряв интерес к игровой вселенной (Артаса жалко!), и теперь ищет полноценную замену, а не очередной сляпанный кое-как на коленке free-to-play, где квестов меньше, чем разновидностей монстров, а разговоры ограничены тремя репликами. Хотя вот рейды никто не отменял – в Rift есть как стартовый набор инстансов обычных, продвинутых и мегапродвинутых, так и вполне себе рейдовый контент с лидером, танками, руганью в наушниках и чувством Победы после пятичасовых попыток одолеть очередного злодея. Но главное – это действительно новый уровень свободы.

Собственно, термин Rift (переводится как «разрыв» или «разлом»), в честь которого названа игра, является одним из основополагающих в мире Телары. Периодически на каждой локации появляются огромные трещины, которые, чуть-чуть повисев, раскрываются, являя взору случайных прохожих кусочек иного мира, а точнее, элементального плана. Из трещины появляется и занимает круговую оборону определенный набор монстров, завалив которых, можно отменить этот самовольный межпространственный портал. Называется это действие «закрыть разрыв». Трещины делятся на несколько видов по количеству и качеству пришельцев – самые простенькие можно «закрыть» в одиночку, а для продвинутых потребуется хорошо одетый рейд. Смысл в том, что поскольку это событие происходит прямо на местности в едином мире (а не в инстансе, например), то закрыть разрыв может любой игрок в компании незнакомых ему граждан, включая глубоко противоположную ему фракцию (их тут две, разумеется). Но, к сожалению, этот вид деятельности чуть ли не единственный уникальный для Rift. Все-таки сложно в наше время придумать что-то новое.

Так за что же я пою дифирамбы игре? За то, что она очень качественно сделана. На старте работало практически все, лишь отдельные моменты вроде слишком часто открывающихся «рифтов» правили уже после запуска игры. Серверы с достоинством выдержали наплыв игроков, да и клиент игры у меня ни разу не упал, только пару раз умудрился недозагрузить текстуры. Изо всех квестов – а я имею привычку выполнять все попадающиеся мне задания и даже искать добавку в труднодоступных местах – мне по причине бага не удалось выполнить лишь один. Заклинания работают как часы, поуровневый рост очень плавный, в том числе и по экипировке.

Пора, пожалуй, вдаться в детали. Мир Rift на данном историческом этапе состоит из планеты Телара, соседствующей с некими параллельными измерениями, куда боги планеты давным-давно сослали всех своих конкурентов и установили вокруг Телары виртуальный железный занавес. Потом, правда, они и сами куда-то испарились. Впоследствии различные конфликты между расами привели к ослаблению барьера между мирами, и начали появляться разрывы. Понятно, что демиурги-элементалисты, главным из которых является повелитель смерти Регулос, уже давно точат зуб на население Телары. Кстати, именно Регулосу и его планам посвящен первый мировой ивент Rift, который начался буквально через две недели после релиза. И этот факт – еще один показатель того, как трепетно относится к игрокам разработчик и издатель Rift.

А что игрок? Игрок выбирает фракцию, расу и один из четырех архетипов (воин, маг, клерик, разбойник), и первое время проводит в попытках понять, как тут играть. Даже мне, варкрафтеру с пятилетним стажем, не удалось с места в карьер разобраться, как улучшать персонажа. Оказалось все не слишком мудрено: у каждого архетипа есть место для трех деревьев талантов (прямо как в WoW, да), в которые он вкладывает очки, получаемые из расчета один уровень – один-два пойнта. Вот только выбирать деревья для прокачки нужно не из заранее заготовленных направлений, а из девяти так называемых душ. Это как если бы можно было комбинировать в одном классе все умения мага, колдуна и шамана (пользуясь привычной терминологией), но не больше трех, конечно.



Вверху: Таких ракурсов по всей игре – ничуть не меньше, чем в Age of Conan. Правда, тут все в рамках приличий.



Слева: Интерактивное руководство «Мой первый рифт: как запилить разлом без помощи NPC».



Внизу: Поначалу такие красные надписи-взрывы даже раздражают, но впоследствии ждешь каждую как подарка.

У каждой души есть как разлапистая елочка талантов, так и статичный набор умений, выдающихся за количество вложенных в душу очков (но не более 51, по числу талантов). К 50-му уровню очков набирается 66, и это дает приличный выбор свободы кастомизации. Далеко не всегда наградой за приверженность выбранной душе является нечто мегасуперское, поэтому часть душ в качестве основы даже не рассматривается. Но это уже вопрос баланса, который, как известно, идеальным не бывает. В любом случае, возникает вопрос – если там за полсотни талантов да еще и полтора десятка умений на каждую душу выдаются, то чего же они туда понапихали?! О, много всего. Каждый архетип способен сообразить билд на разные случаи жизни – танковать, например, могут все, кроме магов, а лечить все, кроме танков (причем у каждого архетипа свое преимущество в каждом конкретном ремесле). Чтобы иметь под рукой несколько наборов талантов, геймдизайнеры предоставили возможность приобрести еще три дополнительных роли, и вот я могу сказать, что моему магу этого количества уже не хватает. Сейчас он выглядит следующим образом.

Одна роль – соло-PvE, где мощный кратковременный урон соседствует с хорошим AoE и парой спасательных абилок на случай форс-мажора. Другая – заточенный под партию урон, урон и еще раз урон, никакой заботы о собственном здоровье. Третья – хилер с парой баффов для рейда, причем маговский вариант отличается от аналогов из других архетипов тем, что сосредоточен на лечении именно танка. Четвертая роль забита особым набором талантов для кайтинга – элитные монстры, которые слишком уж сильно бьют в лоб, отлично тормозятся на расстоянии, водятся по округе и медленно, но верно убиваются до самой смерти. Так вот и получается, что у меня не осталось даже отдельной роли для экспериментов. Надеюсь, что все-таки введут еще хотя бы парочку.

В связи с такой мощной системой поначалу придется очень непросто. Постоянно появляются новые умения, которые



Вверху: Стихийные публичные рейды самоорганизуются прямо на лету: кто-то берет в руки щит и становится танком, а кто-то тут же перекидывается в хилера. Остальные помогают по мере сил.

ПОМИМО ПРИВЫЧНЫХ БАНОК-СВИТКОВ-СУМОК-ЗАЧАРОВАНИЙ НЕМАЛУЮ ДОЛЮ НА РЫНКЕ ТОВАРНО-ДЕНЕЖНЫХ ОТНОШЕНИЙ СОСТАВЛЯЮТ АРТЕФАКТЫ.



Разлом – это не просто портал, это целый кусочек иного мира. Эх, жаль на ту сторону попасть нельзя.

Внизу: MMORPG про Героев и Спасителей Мира не может обойтись без того, чтобы каждые двадцать квестов не вылезала особа, приближенная к главгаду, и не произносила пафосных слов на тему того, что вам... ни за что... никогда... ни за какие коврижки!



Битвы за благосклонность

Один из моментов, которые лично мне не понятны, но народ жалуется на недостачу, – это режим Player vs Player. Он здесь существует в двух вариантах: Warfront (то же, что и Battleground) и стритганк (то есть, нападения игроков на других игроков прямо на локациях). Я сходил на парочку «фронтов», там, в общем, имеется стандартный набор для такого рода развлечений: аналоги Domination, CTF и еще парочки режимов из шутеров конца девяностых. Единственное по-настоящему интересное действо творится несколько раз в сутки, когда происходит некое событие на отдельно взятой локации: появляется огромное количество разрывов, из которых нескончаемым потоком набегают монстры, причем бегут они к лагерям с NPC. Если их не остановить, можно запросто остаться без квестов и торговцев, хотя отбить лагеря не так уж сложно даже в одиночку. Так вот, остановив вторжение и закрыв с десяток «рифтов», игроки оказываются перед боссом, реальный такой рейдовый босс. Дальше начинается самое интересное: либо происходит кооперация действий двух фракций (в отличие от WoW, тут можно общаться с «аликами»), либо адреналин берет свое, и начинается трехстороннее рубилово. Но вообще, на европейских серверах откровенной школоты я не заметил, и обычно босса убивают все-таки совместно. А вот после убийства – да, если ваших объективно меньше, то лучше запрыгивать на маунта и бежать со всех ног, не дожидаясь команды «Мочи их!» с той стороны. Зато за убийство игроков дают валюту favor, которую можно потратить в том числе и на покупку и прокачку PvP-души (от которой, увы, вне PvP-событий толку мало).



нужно встраивать в цикл атаки, особо придирчивым перфекционистам приходится пересматривать и менять души, бегать к тренеру, сбрасывать таланты. К счастью, игра подсказывает в описании души, с чем та хорошо сочетается – и практически никогда не врет, поскольку даже без вложенных очков та или иная душа со своими начальными заклинаниями может дать неплохой бонус. Качаясь до 50-го, я все же успел пару раз воспользоваться опцией сброса умений, в основном в самом начале, пока не выполнил квесты на душу варлока и некромансера. А после этого, изучив таланты, четко понял, чего я хочу и как этого добиться. Кстати, о варлоке – он хоть и отличается от своего WoW-аналога, но настолько мало, что я схожие заклинания назначал на уже привычные для меня клавиши. А в сочетании с некромансером так и вообще чуть ли не один в один «демо-аффликт» получается.

Разобравшись с талантами, можно заняться и самой игрой. Выбор стороны, расы и прочих визуальных эффектов, проходит без особых сюрпризов – разве что поразила широкая возможность кастомизации самых разных штук. До Fable и TES IV, может, и не дотягивает, но все равно впечатляет, причем впечатляет больше самим фактом тонкой настройки – ну кому какая разница, какой формы у тебя татуировка, если она наполовину под одеждой?

А затем… в течение нескольких часов меня воскресили из мертвых, наделили бессмертием и тремя душами, заставили сражаться с разными существами, научили «закрывать разрывы», а под конец вообще отправили в прошлое. В детали я не вдавался, читать задания было особо некогда. А выполнять их, за исключением особых миссий (они так и помечены: epic story), оказалось предельно просто. О! Самое время для лирического отступления.

Несколько лет назад в World of Warcraft, чтобы выполнить задание, нужно было читать описание квеста весом в два-три абзаца. Необязательно даже весь текст – иногда хватало и строчки типа «убей кентавров в западном лесу». Таким образом даже особый навык вырабатывался – открыть журнал задач, щелкнуть на квест и как можно быстрее (в считанные секунды!) определить место исполнения и необходимые действия. Однако с ростом популярности в игре появлялись весьма ленивые или не понимающие языка граждане, которые даже породили мем «Mankrik's Wife». Так называется один из первых квестов за Орду, в котором нужно не просто прочитать текст задания – нужно еще и догадаться, где искать пропавшую жену Манкрика. Для таких лентяев шустрые программисты пользовательских дополнений сваяли QuestHelper, базу данных по всем квестам и задачам, с указанием целей на глобальной карте. Аддон в кратчайшие сроки стал одним из наиболее популярных, и в Blizzard приняли решение сбацать нечто аналогичное, только на вполне официальном уровне. Так в WoW появилась функция, отображающая местонахождение квестовых монстров или предметов.

В свое время это решение меня взбесило невероятно – я настолько привык к необходимости вчитываться в текст, что



Вверху: Законы физики, естественно, игре не указ. Даже больше – у водных элементалей нету никакой повышенной защиты от заклинаний на водяной основе. Непривычно!



Каждый NPC так и норовит поделиться чем-нибудь сокровенным, но абсолютно ненужным.



Слева: Во время ивентов, случающихся несколько раз в день, локация превращается в поле битвы: интервенты ползут в сторону населенных пунктов, а игроки с веселым уханьем бегают по округе и отбивают охранительные кристаллы, вокруг которых обычно тусуются NPC.



Два призрака дерутся – воскрешенный не лезет.

ИГРОК ВЫБИРАЕТ ОДНУ ИЗ РАС, ВЫБИРАЕТ ОДИН ИЗ ЧЕТЫРЕХ АРХЕТИПОВ (ВОИН, МАГ, КЛЕРИК, РАЗБОЙНИК) И ПЕРВОЕ ВРЕМЯ ПРОВОДИТ В ПОПЫТКАХ ПОНЯТЬ, КАК ТУТ ИГРАТЬ.



Вот такая здесь изящная архитектурка. Несколько вычурная, но в целом довольно строгих очертаний и даже приблизительно реальных масштабов.

был реально разозлен тем, что в Нордсколе квесты можно было просто брать, идти в указанную на карте точку и выполнять то, что прописано одной банальной строчкой! Кошмар! Меня больше не принуждают читать тексты заданий, заставляя изучать интереснейший мир, его историю и взаимоотношения существ! Набежавшей на игру массе нравится воспринимать происходящее в фастфуд-формате однообразных твитов... Rift эту манеру передрала целиком и полностью, поэтому немалую часть местной истории я пропустил просто потому, что была такая возможность. Увы, человек слаб, тем более, когда ему надо скорей-скорей все пройти.

В плане разнообразия квестов у творения Trion Worlds нет никаких преимуществ перед WoW, за исключением того, что геймдизайнеры отказались от совсем уж диковатых по содержанию квестов, так что игроку не придется собирать мочевые пузыри или копаться в кабаньих какашках (хотя есть схожий по механике квест, но совсем про другое). Набор инструментов вообще ничем не отличается – от банальных «Fedex-заданий» до комбо-квестов «убей, собери, используй, вернись живым». Иногда в цепочку заданий вплетается что-нибудь сюжетное про очередной развернувшийся неподалеку разлом. Есть несколько профессиональных квестов, причем они не берутся у тренера, а начинаются с очень редко выпадающего предмета, связанного с данной профессией. Наградой за их выполнение служит рецепт какого-нибудь особо нужного реагента, который через пару дней после старта игры стоил на аукционе раз в пятьдесят дороже того, что они стоят месяц спустя.

Да, с экономикой тут тоже все просто – работают стандартные законы. Валютный порядок, правда, смещен на одну позицию, что весьма забавляет бывших варкрафтеров: если в WoW этот порядок идет как «медь-серебро-золото», то в Rift это «серебро-золото-платина». Шутки вроде «дайте сто голды на ремонт» первое время так и сыпали из окружающих.

Помимо привычных банок-свитков-сумок-зачарований немалую долю на рынке товарно-денежных отношений составляют артефакты. Это тоже уже зарекомендовавшая себя в других MMORPG механика собирательства. У игрока есть набор из двух сотен коллекций, которые состоят из разной редкости артефактов, разбросанных по всем локациям (встречаются буквально на каждом шагу). Фактически это аналог собирательской профессии, только без указания точек возрождения на мини-карте. Артефакты имеют нижайшую номинальную стоимость, в результате чего их можно смело выставлять на торги – аукцион за свои услуги берет не более 50%, что от одной серебряной монеты составляет... в общем-то, одну серебряную монету.

Русский разлом

Еще одна знаковая вещь, которая роднит Rift с World of Warcraft заключается в том, что Trion Worlds решила самостоятельно заняться распространением и поддержкой игры на территориях США и Европы. Однако до России у Ларса Батлера руки не дотянулись – здесь они согласились на партнерство с компанией Belver. Это на самом деле не новичок на рынке, а просто лейбл для онлайновых игр, правами на которые владеет издательство GFI. Я обратился к Алексею Гладкову, продюсеру игры, и Алексею Попенкову, руководителю локализации Rift, задав им несколько простых вопросов по поводу русской версии игры.

? Когда планируется выход локализованной версии? Хотя бы приблизительно. Работы над локализацией уже начались?

А.П.: Работы над локализацией уже начались. RIFT – проект большой, очень объемный (более чем вдвое объемнее всех томов «Войны и мира» вместе взятых), поэтому выход русской версии физически не может случиться в ближайшие месяцы, как бы нам этого ни хотелось. Предварительно релиз проекта назначен на осень этого года. Тем не менее, это одна из тех редких игр, которые действительно стоит ждать и над которыми на самом деле интересно работать. И есть уверенность, что RIFT займет свое место в очень коротком списке действительно хорошо локализованных в нашей стране игр.

? Модель монетизации уже определена? Какие будут способы оплаты игры?

А.Г.: Способы оплаты – все, которые наиболее удобны и привычны российским игрокам. Модель монетизации без каких-либо отличий от западной версии – ежемесячная абонентская плата.

? Учетная запись – она будет располагаться в системе Trion Networks (к аккаунту которой привязаны все проекты компании) или отдельно? Если отдельно – планируется ли временная/постоянная иммиграция на русскую учетную запись (например, я купил коробку в «Стиме», ключ привязан к западному акку – смогу ли я впоследствии перейти на русский аккаунт)?

А.Г.: Учетная запись будет существовать отдельно и, скорее всего, будет объединена с остальными проектами Belver. Вопрос обеспечения возможности миграции пользователей с западных на русские серверы игры пока еще прорабатывается.

? Кто оказывает техническую поддержку русской версии – Trion или Belver? Просто если монетизационная модель будет с абоненткой, то качество саппорта должно быть раза в три выше, чем для f2p – ну, это по моим наблюдениям.

А.Г.: Техническую поддержку русской версии будет осуществлять Belver в соответствии со стандартами Trion и при их консультационном участии. К запуску проекта в России мы планируем расширить штат нашей технической поддержки с тем, чтобы качество работы, учитывая ожидаемую нагрузку, не пострадало.

Ответили коротко, зато строго по теме. Будет любопытно посмотреть, выстрелит ли игра с абонентской платой на русском рынке – осенью, как известно, планируется релиз сразу нескольких крупных MMORPG (не факт, что на русском языке, правда). А вот за качество локализации я ничуть не опасаюсь: команда Попенкова известна, например, самыми качественными и дотошными переводами игр из серии Warhammer 40.000.

BELVER

Толкнуть же артефакт можно за весьма приличные деньги – лично мне удавалось выручать до двух-трех платиновых за коллекционную редкость. Правда, в итоге артефактов набивается в сумку такое количество, что потраченное на выставление время (указать минимальную цену, указать максимальную – не меньше трех щелчков!) начинает обходиться дороже, чем сам артефакт, ведь конкуренция не дремлет, и в итоге приходится отчаянно демпинговать, чтобы не забивать рюкзаки хламом после неудачных торгов. Зато, поторговав с недельку, начал понимать филателистов.

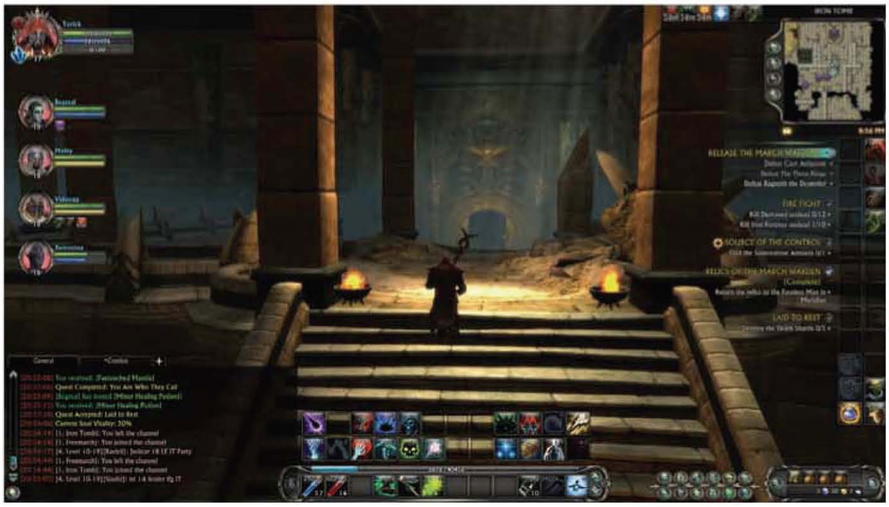
Разработчиков же понимать и не переставал. За те пять лет, что программисты Trion Worlds мучили движок Gamebryo, им удалось оптимизировать его до такого уровня, при котором некогда вершина использования движка – The Elder Scrolls IV: Oblivion – начинает смотреться размытой пиксельной кашкой по сравнению с Rift. Все объекты очень четкие, спецэффекты беспредельно красивые, на искривляющие пространство молодые разрывы можно вообще смотреть целую вечность. Дальность прорисовки – настолько, насколько позволяет ваш компьютер. Мир Телары по размеру примерно как полтора континента из WoW, и все это пространство абсолютно бесшовное, даже телепортации из локации в локацию совершаются практически без дозагрузки. Картинка начала тормозить на GeForce GTX 260 только при максимальных тенях и повышенном FSAA. Поменял эти настройки – и все, FPS ниже 20 при прочих равных уже не встречал.

Графический дизайн у Rift весьма самобытный. Художникам удалось не ринуться ни в насыщенную брутальность а-ля Age of Conan, ни в аляповатую мультяшность World of Warcraft, ни в перманентный контраст локаций, как в «Аллодах Онлайн». Rift – это именно что среднее арифметическое: достаточно строгие линии и формы заполнены «расслабленным», местами даже весьма вольным содержанием. Каждая локация обладает своими ярко выраженными чертами, в том числе и связанными с параллельными измерениями (в пустыне, например, наиболее часты земные и воздушные разрывы; в лесу доминирует план жизни). Как и в WoW, каждая местность хорошо проработана, населена и насыщена всем необходимым – от квестов и периодических разрывов до репутационных фракций и ресурсов для сбора соответствующими профессиями. Правда, в отличие от творения Blizzard, вопросов из серии «куда пойти качаться» у игрока не возникает – контент рассчитан в том числе и на любителей выполнять квесты круглосуточно, так что если вы не рассчитываете на rested-опыт (а он тут тоже есть), то финальный левел-ап обнаружится где-то в заключительных цепочках заданий. Начиная с определенного момента возникает сюжетная развилка, но она сравнительно незначительная – в любом случае придется помотаться по миру.

Будучи меломаном, не смог пройти мимо музыкального оформления. Основным композитором игры числится ветеран индустрии – Айнон Зур, известный, помимо прочего, за сногсшибательный оркестровый саундтрек к Icewind Dale II (он вообще много музыки для игр от BioWare записал). А дополнительными композиторами указаны еще два человека, чей стиль узнается с первых нот – по крайней мере, едва услышав сопровождающую «рифт» Смерти мелодию, я сразу же метнулся смотреть кредитсы, ибо заподозрил. И, да, так оно и оказалось: под графой Composers, помимо Зура прописаны Роберт Кинг и Пол Ромеро, авторы саундтреков ко всем играм серии Heroes of Might and Magic!

Единственный серьезный недостаток Rift, который мне удалось открыть для себя, это слишком уж большое количество групповых активностей, особенно квестов. Это связано с огромным пластом социализации – игра способна связаться с вашим аккаунтом в Twitter, чтобы сообщать всем желающим о ваших достижениях, а в недавнем патче добавили возможность записи видеороликов с автоматическим выкладыванием их на YouTube. Это не говоря уже о прокачке гильдий совместными усилиями и старыми добрыми рейдами по расписанию. Поскольку, покидая World of Warcraft, я как раз хотел избежать многочасовых совместных действий, мне пришлось пропустить часть endgame-контента. Впрочем, охота за артефактами, выполнение достижений (часть которых тоже подразумевает групповое взаимодействие), фарм репутации, торговля на аукционе и PvP – это уже немало. А дальше уже посмотрим – разработчики не устают создавать новый контент, глядишь, и на мою долю чего новенького перепадет.

ОЦЕНКА 9.0



Вверху: Не будь интерфейса по краям экрана, наверняка бы перепутали с TES IV: Oblivion.



Справа: Слева – тот самый красный охранительный кристалл, к которому так стремятся захватчики всех мастей и планов.



Справа: Маленькая победа над World of Warcraft: там все томики (обычно это маговские оффхенды) носят исключительно в закрытом виде, а тут, вишь, в открытом да еще и размахивает ею.

9.0

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PlayStation 3, Xbox 360
Жанр:
fighting
Зарубежный издатель:
Warner Bros.
Российский дистрибьютор:
«1С-СофтКлаб»
Разработчик:
NetherRealm Studios
Количество игроков:
до 4 (tag versus),
до 8 (в онлайн-лобби)
Обозреваемая версия:
PlayStation 3
Мультиплеер:
co-op/vs/team_based,
local/online
Страна происхождения:
США

PS3
XBOX 360

Рецензию ищите
в №05 (321)

Старый друг лучше новых двух

Для олдскульных фанатов «старого доброго МК» предусмотрен особый бонус – ретро-костюмы разноцветных ниндзя, получить которые пока возможно лишь за особые заслуги (никаких планов о будущей открытой продаже DLC пока озвучено не было). Список «особых заслуг» для России такой: redeem-код для Саб-Зиро высылали всем, кто предзаказал коллекционное издание, старая одёжка Скорпиона и Рептайла досталась каждому, кто предзаказ подтвердил (или поучаствовал в одном из конкурсов от «1С-СофтКлаб»), а ваучер на получение классического Эрмака приложен к самой коллекционке. Стот заметить, что все означенные бонусы в России почему-то полагались только владельцам PS3-версии. Женские же костюмы, увы, возможно было заполучить лишь по американским акциям – например, в погоне за Джейд заказать блюрей-диски с фильмами Mortal Kombat и Mortal Kombat: Annihilation (тем более что российское издание едва ли увидит свет). А вот ретро-версии Китаны и Милины остаётся лишь ловить на e-bay – срок действия предложения истёк ещё до выхода игры.



FINISH ME! Упустить ретро-костюм любимого героя вдвойне обидно, если помнить о том, что к нему прилагается ещё и дополнительное Fatality – римейк того самого, «старого доброго».



Babality

С выходом книжки-руководства от Prima Guide (которую, кстати, тут же предали анафеме за устаревшую информацию о боевой системе игры и обилие «мусора» на страницах) раскрылся очередной секрет: в Mortal Kombat и впрямь есть Babality. Выполнить шутливое добивание несложно – достаточно лишь знать правильную комбинацию и разобраться с дистанцией (расстояние прыжка). Приводить полный список мы считаем нецелесообразным, но если прямо сейчас доступа к Интернету нет, а на описавшегося Саб-Зиро и свирепствующего Кратоса-карапуза посмотреть уж очень хочется, попробуйте самый простой вариант – за Джонни Кейджа:
вперёд, назад, вперёд + RK («круг» для PS3 или B для Xbox 360)

Mortal Kombat

Пост-обзор

Нежданный-негаданный обвал PSN оставил всех владельцев PS3-версии Mortal Kombat (а именно её предпочитают покупать поклонники удобных крестовин на геймпаде) и без онлайна, и без возможности «обналичить» коды на ретро-костюмы. В числе «пострадавших» оказалась и редакция «СИ». И вот ведь что за напасть: даже саму функцию онлайна необходимо активировать по коду через PS Store, который, похоже, ещё надолго останется на профилактике, даже после включения PSN.

Пост-обзор

У НАШИХ ЭКСПЕРТОВ MORTAL KOMBAT ВЫЗЫВАЕТ РАЗНЫЕ ЧУВСТВА. ИМ ЕСТЬ ЧТО РАССКАЗАТЬ ОБ ЭТОЙ ИГРЕ!

CHOOSE YOUR FIGHTER

Евгений Закиров



СТАТУС: Ценитель прекрасного

ПРЕДПОЧТЕНИЯ: SSFIV, Marvel vs. Capcom 3

Играл в Mortal Kombat II и 3 в детстве, сознательно проигнорировал все 3D-выпуски после четвертого. Среди файтингов предпочитаю SSFIV и MvC3, хотя и новому МК удалось привлечь внимание. Скорее, правда, знакомыми персонажами и сюжетом, нежели боёвкой.

Геймплей
Интересно играть один на один, открывать всякие бонусы в Krypt, перепроходить испытания в Challenge Tower, вспоминать детство и узнавать подробности сюжета, о которых раньше и не подозревал. Но совершенно нет никакого желания разбираться в боевой системе, изучать ее, тренироваться.

Графика
Когда вышла демка, все казалось очень красивым, однако финальная версия уже не производит такого сильного впечатления. Немного смущает еще и то, что в Story Mode модельки персонажей выглядят хуже, чем в сценках на движке и во время боя. Детализация, тем не менее, все равно удивительная. И кровь!

Общее впечатление
Мне совершенно неинтересен tag-режим, в этом смысле я старомоден. Вообще, МК поначалу не воспринимается всерьёз, но когда «подсядешь», видишь в нём скорее источник фансервиса и хороший повод для ностальгии. Ну, и я прошёл Tower, проклиная все на свете.

9.0

Юрий «Voron» Левандовский



СТАТУС: Оператор «Звезды Смерти»

ПРЕДПОЧТЕНИЯ: BlazBlue Continuum Shift, Tekken 6

Пробую хотя бы раз каждый новый файтинг, но назвать себя заядлым киберспортсменом не могу – для достойного уровня мастерства нужно тратить на тренировки слишком много времени. Поэтому люблю доступные и зрелищные игры. И чем их больше, тем лучше!

Геймплей
Настоящее классическое 2D. В наличии и суперы, и комбы, и джаглы. Может быть, все не так сбалансировано, как хотелось бы, но для рядового пользователя – просто красота. Очень радует, что разработчики не забыли про одиночный режим, и проходить Башню не менее весело, чем рубиться с друзьями.

Графика
Очень хорошо! Честно, если принять кукольный дизайн персонажей, который совершенно не стремится к фотореализму, все просто здорово. Арены божественны, кровь, вода, освещение, поезда проносящиеся мимо, – можно любоваться и любоваться, забыв о, собственно, драке. А какие тут добивания!

Общее впечатление
Перезапуск удался на славу. Кроваво, жестоко, самоиронично. Лучший сюжетный режим в жанре, безумная Башня, боевая система, которая наконец-то стала понятной, доступной и в то же время глубокой. Анимация для кого-то под вопросом, а в остальном всё отлично.

9.0

Денис «SpaceMan» Никишин



СТАТУС: Крутитель картриджей

ПРЕДПОЧТЕНИЯ: Tekken 6, Rumble Roses

Две сотни лет назад проводил чемпионаты двора по Mortal Kombat 3 и Killer Instinct. Тащил за Кабала и ненавидел Лю Кана. За две недели собрал весь альбом с наклейками Mortal Kombat II. Записывал фаталити на видеокассеты. Рыдал над трёхмерными МК.

Геймплей
Играть в это нельзя. Ну, может, разок. Пройтись в компании друзей по всем персонажам. Вспомнить былое. Поставить на полку. Хотя нет. Есть крутой сюжетный режим – всем файтингам в пример. Умело использующий накопленную мифологию, удачно структурированный, интересный. Но после – на полку.

Графика
Может, я что-то пропустил, и МК всегда страдал отсутствием вкуса, но в трёхмерных частях это было особенно заметно – такого откровенного дизайнерского шлака было ещё поискать. К сожалению, ничего не изменилось. Но самое ужасное в том, что в игре страшные женщины. Этого я простить не могу.

Общее впечатление
Уже по первым роликам было понятно, что тех, кто отвечал за позор трёхмерных частей, так и не уволили. МК остался тем топорным малоиграбельным цирком размалёванных уродцев, который мы продолжаем любить за прекрасные воспоминания детства. Моя плакать.

N/A

Артем «cg» Шорохов



СТАТУС: Секретный персонаж МК II

ПРЕДПОЧТЕНИЯ: Mortal Kombat II, Garouden Breakblow

Файтинги обожаю, но подолгу играть получается лишь в те, для которых есть достойные спарринг-партнёры, а это, если честно, неправильно. Найти противника в МК II и МК3 всегда было легко, вот что подкупало. И былые времена, наконец, возвращаются!

Геймплей
Честно – так и играю «по-старому», нимало не заморачиваясь выучиванием «отцовских» техник. Пока PSN вне доступа – развлекаюсь в духе МК II, находя особое, сокровенное удовольствие в собственноручном и неспешном конструировании простеньких комбинаций, даже не заглядываясь на FAQ'и.

Графика
У меня воз с тележкой придирок по мелочам. Причём не к графике даже – к арту. Александр Македонский (в смысле, Эд Бун), конечно, великий полководец, но надо ведь и меру знать! Новый МК выглядит чудесно, и оттого-то особенно уродливыми кажутся на нём шрамы неумелого дизайна.

Общее впечатление
Закапываясь в игру всё глубже (и ведь есть, куда закапываться, вот что здорово!), всё больше нахожу мелкой неприятной ерунды, которая «жизнь не портит, но улыбки лишает». Да и онлайн пока подводит – со всем миром связь так себе, а в родном регионе тесно.

8.8



The 3rd Birthday

Если я написал бы «Они убили Айю, сволочи!», это звучало бы слишком комично. Они действительно убили Айю. Растоптали и смешали с грязью. И чтобы выразить мое отношение к этим людям, цензурных слов не хватает.

«Это не сиквел. Мы хотим, чтобы вы думали о ней как о новой игре, в которой есть Айя Бреа», – говорит Хадзиме Табата, тот самый, что подтерся седьмой «финалкой» в своей ущербной Crisis Core. Неуважаемый господин Табата явно юлит: покажите мне человека, для которого «игра про Айю» не будет автоматически значить «Parasite Eve»! И не говорите уж мне, что цифра 3 в название игры попала случайно. И персонажи из обеих частей PE. И музыка.



Сергей Цилюрик

Уже в продаже

Я никогда не был против перезапуска сериалов: это удалось и Climax в Silent Hill: Shattered Memories, и Crystal Dynamics в Tomb Raider: Legend. Там было заметно, что новые люди подошли к переосмыслению классических сериалов со знанием дела, с любовью, с четким пониманием того, что они хотят получить в итоге. В случае с The 3rd Birthday складывается впечатление, что после того, как Мотому Торияма исторг из себя наброски сценария, даже в Square Enix всем стало понятно, что это порождение больной фантазии не может иметь никакого отношения к циклу Parasite Eve. Нормальные люди выкинули бы этот бред на помойку вместе с его автором. Эти – решили сделать на его основе игру, на разработку которой положили добрые пять лет. Чем, чем они думали?

По всем признакам видно, что Торияма пытался написать именно продолжение к Parasite Eve 2. В лучшей концовке PE2 Айя, благодаря связям в ФБР, оформляет Еву (ее собственного клона, по сути) как свою сестру и встречает Кайла Мэдигана, бросившегося в бега после того, как правительство объявило его в розыск. В завязке The 3rd Birthday – свадьба Кайла и Айи, на которой присутствует Ева. Довольно логичное продолжение намечавшейся во второй части лавстори, не правда ли? Даже возраст героев в целом совпадает. Но вот все остальное…

Давайте попробуем подыграть господину Табате. Окей, The 3rd Birthday – это игра про Айю. Кто такая Айя Бреа? Сильная, решительная, самостоятельная женщина, наделенная особыми силами из-за неординарности митохондрий в ее клетках. Ни одна из этих характеристик не применима к той размазне, что предстает пред нами в The 3rd Birthday. Ни одна! Половина произносимого новой Айей сводится к ахам и вздохам, на протяжении всей игры она оказывается в роли ведомой, а ее способности и моложавый облик объясняются двумя словами: «особые гены» (без каких-либо комментариев о том, откуда они у нее взялись).

Иными словами, единственное связующее звено между T3B и циклом Parasite Eve оказалось фиктивным. Это – не Айя, это дешевая подделка. Стоит ли говорить, как изменились

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PlayStation Portable
Жанр:
shooter.third-person.sci-fi
Зарубежный издатель:
Square Enix
Российский дистрибьютор:
«1С-Софтклаб»
Разработчик:
Square Enix, Hexadrive
Обозреваемая версия:
PlayStation Portable
Мультиплеер:
нет
Страна происхождения:
Япония

ОЦЕНКИ НИЖЕ ЧЕТЫРЕХ БАЛЛОВ КЛАССИФИЦИРУЮТСЯ В «СИ» КАК «ВООБЩЕ НЕ ИГРА» И «ПОЛНОЕ УНИЖЕНИЕ», И ЭТО В ПОЛНОЙ МЕРЕ ХАРАКТЕРИЗУЕТ T3B.



Показательный диалог в первой же заставке: «Раз это не землетрясение, назовем это Вавилоном». Где логика?



другие персонажи, которых нелегкая занесла в сценарий? Кайл растерял свою харизму и остроумие, а Маэда из милого лузера превратился в отвратительный гибрид Ходзё из Final Fantasy VII и карикатурного хикикомори-заики, с придыханием мастурбирующего на объекты своих фантазий.

Буквально все слова авторов The 3rd Birthday оказались пустой брехней. Мотому Торияма заявил, что, благо редко в фокусе оказывается героиня, которой далеко за 30, он использует эту возможность «показать мышление и стиль жизни крутой женщины» (sic!). На деле же оказывается, что после инцидента на свадьбе Айя теряет память, и обнаружившие ее фэбээровцы упрятывают ее в камеру-одиночку, где она и сидит до начала игры. Само собой разумеется, что ни о каком «стиле жизни» и «мышлении» тут и речи идти не может.

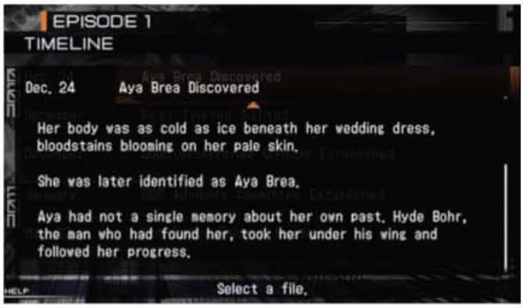
Тем временем в мире творится страшное: непонятные создания, которые именуются «скрюченными» (Twisted), разворачивают к чертовой бабушке Нью-Йорк (и кучу других городов, остающихся за кадром) и угрожают всему человечеству. Чудесным образом выясняется, что Айя владеет способностью под названием «сверхнырок» (Overdive), с помощью которой она может попадать в прошлое и изменять его. Таким образом, она, звезда свежесформированного подразделения по борьбе с новой напастью, ныряет в историю, чтобы повернуть ее ход и спасти мир от «скрюченных».

Завязка довольно стандартна – на основе этого можно слепить что угодно. «Умельцы» из Square Enix слепили уродца, гротескную издевку над дилогией Parasite Eve, бессвязный бред без какой-либо внутренней когерентности. Постоянно из ниоткуда появляются персонажи, которых нам толком не представляют даже, изображают какие-то невнятные страдания, затем почему-то превращаются в монстров, из-за этой белиберды в прошлом меняется настоящее в реальном времени, и вся эта ахинея наслаивается одна на другую в виде невыносимо напыщенных и при этом катастрофически пустопорожних и безвкусных сценок… Это пафос ради пафоса, это типичный ториямовский драматизм на пустом месте вкупе с табатовской мерзотной постановкой (я ошибался, когда думал, что хуже Гакта, вклинивающегося с невнятной поэзией в Final Fantasy VII, ничего не будет), на это невозможно смотреть без боли. И в центре этого всего – Айя, вечно стонущая, кряхтящая, ахающая.

Знаете, на что это больше всего смахивает? На дешевый порнофанфик. «И тут гигантская тентакля ударила Айю наотмашь. Хрупкое тельце девушки отлетело к стене, и сверху на ее окровавленные руки полилась струя белой жидкости. Не успела Айя опомниться, как щупальце обвило ее вокруг талии и…». Нет, правда, в T3B все так и есть, это я пересказал вступительную заставку к первой главе. Более того, одной из самых широко рекламируемых особенностей игры стала возможность переодеть героиню в костюмчики секретарши, служанки и девочки-кролика. А также то, что одежда на Айе постоянно рвется, и половину игры она бегает с голой задницей. И то, что она во время «овердайва» голая. И то, что тут есть сцена, где она в душе себя ласкает.

Сразу же понятно, насколько пустой перед нами персонаж. Здесь они все такие.





Вверху: Отличный пример ториямовской писанины: Айя читает базу данных ФБР, а в ней – махровое соплежуйство: «ее тело под свадебным нарядом было холодно, словно лед, и кровавые пятна расцветали на ее бледной коже».

THE 3RD BIRTHDAY СТОИЛО НАЗВАТЬ «КУПИТЕ НАШУ ГОЛУЮ БЛОНДИНКУ: THE GAME», ЭТО БОЛЬШЕ СООТВЕТСТВОВАЛО БЫ ДЕЙСТВИТЕЛЬНОСТИ.

Пририсуйте им в руки по PSP с T3B на экране, и все встанет на свои места.

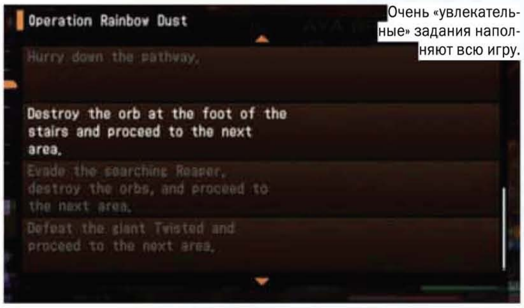




Айя прямым текстом говорит: «Не перебил всех монстров? Сисек не покажу».



А это японцы называют «буккаке».



Очень «увлекательные» задания наполняют всю игру.



«Вирус, который пожирает время и пространство»?! Бронированные монстры размером с гараж, которых надо распиливать по полчаса из автоматов – вирусы? Большего бреда придумать, кажется, просто невозможно.

Сценарий

Тецуя Номура как-то сказал, что ему хотелось бы, чтобы T3B походила на сериал – очевидно, речь шла об интриге, которой обычно заканчиваются эпизоды. Торияма это воспринял превратно: T3B разбита на шесть глав, в рамках каждой из которых еще можно кое-как следить за развитием событий, но как только начинается следующая – пиши пропало, история словно пишется с нуля, и творится черте что. Ближе к концу игры общие черты сюжета становятся понятны, после чего возникает желание вымыть глаза и уши с мылом и поскорее забыть увиденное и услышанное. Колоссальные сюжетные дыры никто даже не подумал прикрыть, все персонажи до единого пустые, как пробка, тема путешествий во времени катастрофически провалена, а количество никак не объясненных моментов бьет все рекорды. Мотому Торияма – без сомнения, никудышный сценарист, но в этот раз он превзошел сам себя.

На моей памяти такого унижения не испытывала ни одна героиня видеоигр. Даже в Final Fantasy X-2, волей Ториямы построенной на фансервисе, дело не доходило до настолько откровенной порнографии. The 3rd Birthday стоило назвать «Купите нашу голую блондинку: The Game», это больше соответствовало бы действительности.

И – о нет, я не забываю о том, что The 3rd Birthday – игра, в которой есть что-то, кроме ущербного сюжета. Хотя, прямо говоря, об этом можно легко забыть: сценки и диалоги составляют чуть ли не половину из тех жалких восьми часов, за которые проходится игра. В качестве жанра здесь заявлено «cinematic action-RPG», очередная чушь. От RPG здесь практически ничего нет: Айя, конечно, получает какой-то опыт с уровнями, но у нее нет ровным счетом никаких характеристик, кроме здоровья и владения пятью видами оружия.

Совершенно иным путем идет развитие способностей Айи. Во время игры она получает – вдумайтесь в это! – кусочки чужих ДНК, которые она напяливает на (в?) себя. Цепочки (даже не спирали!) из двух или трех, гм, шариков располагаются на доске размером три на три клетки. Если цепочки накладываются одна на другую, происходит «мутация», результаты которой непредсказуемы. Причем эту «мутацию» можно сколько угодно раз переигрывать! Если в Crisis Core слияние материй всегда имело конкретный результат, то в The 3rd Birthday можно вволю кидать невидимый кубик до тех пор, пока, например, из двух бонусов второго уровня не получится один пятого.

И все эти бонусы – пассивные. То есть, ни один из них не наделяет Айю новой способностью (окей, есть одно исключение, позволяющее ей убивать себя). Они или имеют некий перманентный эффект (например, добавку к защите), или дают шанс произвести заявленный эффект в указанном случае (или не произвести: у меня способность Healing была прокачана до приличного уровня, а лечения я так ни разу и не замечал).

На деле это означает, что в отличие от предыдущих частей, где львиная доля боевой тактики строилась на грамотном выборе заклинаний для каждого конкретного случая, в The 3rd Birthday Айе почти все время предстоит ограничиваться стрельбой. Изредка она может использовать Liberation – этакий кратковременный берсерк-режим, позволяющий быстрее расправиться с противниками. Главное же, что Айя умеет – «нырять» в разных солдат, таким образом получая их оружие и свободно меняя место дислокации. Это звучит неплохо в теории, но на практике не подконтрольные игроку солдаты ведут себя как полные идиоты, даже не пытаясь спасти свои шкуры. Монстры иногда отвлекаются на пальбу по ним, а иногда ее игнорируют, приканчивая нелепых AI-болванчиков и оставляя Айю без запасных тел. Выходит, что пытаться орга-

Внизу: Айя нырнула в прошлое. Что она делает? Томно ахает и изображает страдания.



низовать какой-то хитрый тактический маневр обычно бессмысленно – проще в одном теле все сделать в одиночку, а потом найти ему более здоровую замену.

Некоторые говорят, что The 3rd Birthday – «неплохой шутер», но и это не так. В неплохих шутерах игроку приходится хотя бы целиться! Здесь же правит бал автоприцел – знай только держи L для наведения на врага да R, чтобы потчевать его свинцом! Альтернативный вариант – подержать L несколько секунд, чтобы начать расстреливать несчастного монстра одновременно со всеми окружающими солдатами.

Иногда целиться таки приходится – например, из базуки или снайперской винтовки. Камера вечно смотрит куда-то не туда, вертится медленно, атаки «скрюченных» сильно мешают – сплошная пытка, в общем. С уклонением от чужих атак тоже не все ладно: если Айя держит монстра на мушке, то она будет делать жалкие прыжочки в сторону, которые не помогут спастись от шустрых противников. Если же Айя свободно бегает, то она делает три кувырка – и замирает на пару секунд. В битвах с врагами, чья скорость не уступает ее собственной, это фатально. Иными словами, здешний геймплей крайне поверхностен и страдает от дико неудобного управления.

Графика в целом неплоха, но и не фонтан: та же Crisis Core, вышедшая несколько лет назад, радовала глаз куда больше. Впрочем, надо отдать должное арт-дизайну: некоторые локации смотрятся вполне прилично. При этом, однако, здешний Нью-Йорк совершенно неузнаваем – с таким же успехом действие игры могло проходить в абстрактном сферическом мегаполисе в вакууме. В Crisis Core, кстати, были прекрасные заставки, которыми можно было любоваться; сценки T3B, хоть и записанные в качестве видеороликов, за редким исключением выглядят так, будто их делали на движке игры.

Саундтрек? Йоко Симомура в его создании, конечно, принимала участие, но оно ограничилось написанием нескольких ремиксов на темы из первой части (господи, как же дико слышать знакомые мелодии в этой мерзости про девочку-кролика и тентакли!), а большую часть мелодий сочинил никому не известный Мицуто Судзуки. Неизвестным этот композитор и останется, благо его работы – вялая, ничуть не запоминающаяся электронщина, которая в подметки не годится даже чрезмерно эмбиентному саундтреку PE2.

Резюме: в The 3rd Birthday плохо все. Оценки ниже четырех баллов классифицируются в «СИ» как «вообще не игра» и «полное унижение», и такие характеристики наиболее полно описывают этот продукт. Молю, заклинаю вас – ни в коем случае не приобретайте этот омерзительный порнофанфик. Такое нельзя поддерживать рублем; быть может, хотя бы низкие продажи смогут вразумить больших шишек Square Enix. На здравый смысл уповать уже не стоит.

ОЦЕНКА 3.0



Иногда выдается пилотировать вертолеты и танки. Разницы в управлении никакой – зажать два «шифта», и все проблемы решены.

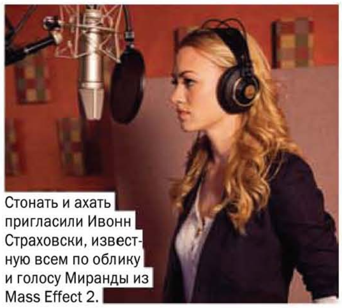


Ага, и еще этому солдату оставался один день до пенсии. Все самые дешевые мелодраматические выкрутасы – в The 3rd Birthday!

МОТОМУ ТОРИЯМА ЗАЯВИЛ, ЧТО, БЛАГО РЕДКО В ФОКУСЕ ОКАЗЫВАЕТСЯ ГЕРОИНЯ, КОТОРОЙ ДАЛЕКО ЗА 30, ОН ИСПОЛЬЗУЕТ ЭТУ ВОЗМОЖНОСТЬ «ПОКАЗАТЬ МЫШЛЕНИЕ И СТИЛЬ ЖИЗНИ КРУТОЙ ЖЕНЩИНЫ».



Что они сделали с Маздой?
Что они сделали с Маздой?
Что они сделали с Маздой?
Что они сделали с Маздой?



Стонать и ахать пригласили Ивонн Страховски, известную всем по облику и голосу Миранды из Mass Effect 2.

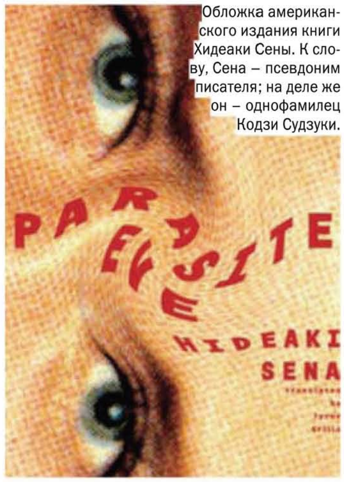
Про душ, будь он неладен



Да, в Parasite Eve 2 тоже была сценка, где Айя принимала душ. Проведя день и полночи за отстрелом монстров в пустынном городке, она позволила себе отдохнуть в одном из номеров местной гостиницы. Пребывание Айи в душе занимает полминуты, камера показывает нам ее ноги и лицо, и в целом эта сценка не вызывает никаких неприличных мыслей. То, чем хватаются создатели The 3rd Birthday, длится втрое дольше, фокусируется на наполнении рубрики Titsbuster, а Айя в процессе этого непотребства стонет, словно подчеркивая, что вся эта игра делалась исключительно для удовлетворения эротических фантазий обделенных женским вниманием неудачников. К слову о неудачниках: чтобы открыть здешнюю душевую сценку для просмотра в любой момент, нужно пройти игру 50 раз. Пять-де-сят.



В книге и фильме Ева способна не только сжигать людей, но и управлять их сознанием.



Обложка американского издания книги Хидеаки Сены. К слову, Сена – псевдоним писателя; на деле же он – однофамилец Кодзи Судзуки.



Сергей Цилюрик

Сериал Parasite Eve

Вспоминая о романе Parasite Eve пять лет назад в рубрике «Ретро», я невольно связал его с творениями Кодзи Судзуки – уж больно похож оказался псевдонаучный подход к объяснению очередной сверхъестественной напасти у Судзуки и Хидеаки Сены, автора PE. Посему вдвойне хорошо, что повод вспомнить Parasite Eve появился вскоре после публикации «Кросс-формата» о Ringu: так параллели между произведениями будут более заметны.

О плагиате говорить здесь не приходится; скорее, имеет место быть совпадение. «Спираль» Судзуки вышла в 95-м, как и Parasite Eve. В «Спирали» девушка Маи Такано, просмотрев проклятую пленку во время овуляции, попадает под контроль злодейки Садако Ямамуры, слившейся с вирусом оспы, за неделю вынашивает и рожает копию Садако, которая, опять же, за неделю достигает своей взрослой «формы»; при помощи влюбленного в Маи ученого (по совместительству протагониста) Садако распространяется по всему миру, словно вирус.

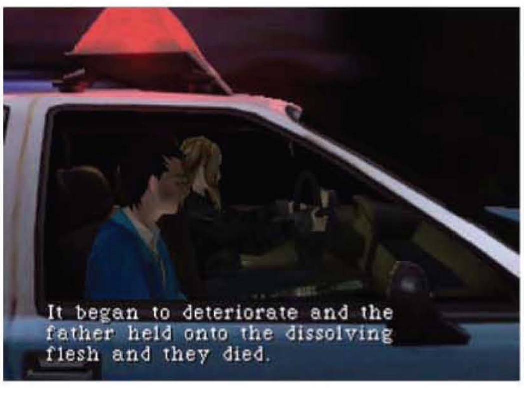
В Parasite Eve вместо мутировавшего и научившегося распространяться информационным путем вируса роль таинственного зла играют митохондрии – отвечающие за выработку энергии органеллы клеток. Согласно роману, митохондрии – на самом деле независимые организмы, находящиеся в симбиозе с людьми до поры до времени. Их час пробивает – в Киёми Нагасиме (жене протагониста) пробуждается Ева, коллективный разум митохондрий, желающий перерождения в теле совершенного существа. Из-за митохондрий Киёми подписывается на донорство собственных органов в случае собственной смерти, после чего оперативно гибнет в автокатастрофе. Одна из ее почек пересаживается девочке по имени Марико Андзай; митохондрии готовят ее тело к рождению новой формы жизни. Тем временем Ева из печени Киёми в лаборатории ее вдовца принимает форму погибшей, чтобы соблазнить незадачливого ученого и оплодотворить с его помощью свою яйцеклетку, которую она затем внедряет в Марико. Мигом рожденное существо, вопреки ожиданиям Евы, оказывается нежизнеспособным из-за сопротивления доставшихся ему в наследство от отца митохондрий – так что Parasite Eve расходится с апокалиптически-мрачной «Спиралью» в отчасти счастливом финале.

В экранизации акценты были несколько смещены: Ева растеряла эмоции, коими она в книге прямо-таки пылала, а ряд сцен претерпел значительные изменения. Изнасилование и роды 12-летней Марико, например, по понятным причинам в сценарий не вошли, а финал стал более мелодраматичным: вместо того, чтобы растечься оранжевой массой, Ева превратилась назад в Киёми, которая слезливо сгорела в обнимку с мужем. Фильм Parasite Eve – довольно обычный японский хоррор, лишенный хоть чего-то хорошего.

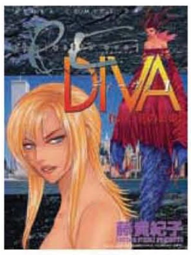
Создание видеоигры по мотивам Parasite Eve – факт очень необычный сам по себе. Squaresoft до тех пор была известна своими собственными IP и ни разу не посягала на рейтинг «M»; на Западе книга не издавалась (до 2007 года) – но в разработке PE-игры принимало участие большое число американских сотрудников Square; Такаси Токита, автор сценария и руководитель всего проекта, ни до, ни после PE не создал ничего столь же достойного. Да и жанровая принадлежность игры была мало кому понятна: изобретенные PR-машиной Square слова «cinematic RPG» не говорили ровным счетом ничего, благо JRPG того времени в лице Final Fantasy VII и подкупали-то в первую очередь кинематографичностью. Впрочем, все выгорело: игра отлично продалась (можно с уверенностью утверждать, что странный выбор Square пошел на пользу популярности романа Сены, а не наоборот) и даже, как ни странно, оказалась хорошей. Достаточно хорошей, чтобы в нее можно было играть и сегодня не без удовольствия.

Parasite Eve имела по-настоящему блокбастерный размах: огромное коли-

Внизу: Сжатый пересказ концовки романа в исполнении Мазды.



Стоит обмолвиться и о манге по мотивам Parasite Eve. В 98-м вышла трехтомная адаптация романа (учитывающая, тем не менее, изменения в сюжете из экранизации), а сразу же вслед за ней – и Parasite Eve Diva: N.Y. Shi no Utahime, двухтомник, посвященный злоключениям Айи в Нью-Йорке. Норико Фудзики, автор этого чуда, извратила сюжет PE наиотвратительнейшим образом, вписав туда мистику, введя ряд новых персонажей и добавив сопливую лавстори. «Дива», жертвуя аутентичностью, так упивается собственной шаблонной напыщенностью, что можно подумать, будто Мотому Торияма и Хадзиме Табата при создании The 3rd Birthday вдохновлялись именно этим недоразумением, а не двумя отличными играми от родной Square. А еще N.Y. Shi no Utahime невыносимо уродлива.



чество зрелищных роликов; поле боя – предрождественский Нью-Йорк; впервые, кажется, взрослые персонажи на первых ролях в игре от Square. Диалоги были не ахти, но при этом никогда не скатывались в свойственную фэнтезийным современникам PE карикатурную несерьезность.

Айя Бреа, главная героиня PE-игры – дочь Марико, которая вышла замуж за гайдзина, переехала в Америку, разродилась двойней и повторила судьбу Киёми Нагасиме, погибнув в автокатастрофе вместе с одной из дочерей. Умершую девочку разобрали на запчасти: роговица глаза досталась сестре, родившейся с дефектом зрения, а почка – некой Мелиссе Пирс. Митохондрии Евы, попавшие в свое время через подобную трансплантацию в Марико, а от нее – к дочке по наследству, приживаются у обеих реципиенток, но не проявляют себя до поры до времени. Добрых двадцать лет спустя возникает подходящий момент: исполняющая ведущую партию в опере Мелисса, чувствуя себя не очень хорошо из-за пробуждающегося сознания Евы, принимает львиные дозы иммунодепрессантов, что лишь усугубляет ситуацию, а встреча с Айей, волею судьбы посетившей эту самую оперу, становится решающим поводом для того, чтобы Ева окончательно и бесповоротно пробудилась в теле Мелиссы. Итог: люди горят, животные мутируют в чудовищ, посетители следующего концерта Мелиссы превращаются в оранжевую митохондриальную массу, и все попытки Айи (единственной, на кого не работают способности Евы) и полиции остановить злодейку оказываются неудачными. Подключается армия, но и она не в силах совладать с Евой и ее ручным чудовищем. Тем временем Ева следует по уже проторенной дорожке: выбрав себе подходящего донора спермы из банка (чтобы не повторилась ошибка ее предшественницы), она дает-таки жизнь Совершенному Существу. Тут на помощь приходит изобретение незадачливого японского ученого Кунихико Маэды, до этого помогавшего Айе больше словом, чем делом: Маэда создает на основе митохондрий самой Айи специальные пули, способные противодействовать неуязвимому ко всем иным атакам существу, которое в результате оказывается-таки повержено.

Любопытно, но обычная концовка Parasite Eve – плохая и неканоничная: в ней митохондрии Айи начинают мутировать и дальше, подчиняя себе окружающих. Для получения хорошей и правильной концовки Айе при повторном прохождении необходимо пешком одолеть 77 этажей Крайслер-билдинг, сразиться с истинной Евой и найти-таки примирение с погибшей сестрой.

Геймплей PE любопытным образом сочетал популярную тогда систему ATB со свободой передвижения по полю боя и упором на огнестрел. На деле это означало, что Айя в перерывах между выстрелами (то есть, пока не заполнится шкала) носилась туда-сюда, стараясь не попасть под вражьи атаки. С ростом уровня у нее повышались характеристики и появлялись новые заклинания, а в родном



Слева: Герои Parasite Eve 2 умеют острить. Это качество не так часто можно встретить у персонажей японских RPG.

полицейском участке всегда можно было улучшить полюбившееся оружие.

Первая Parasite Eve была довольно смелым для Square проектом, непохожим на другие ее работы. Таким же оказался и сиквел, кардинальным образом отличавшийся от оригинала. Так, первая часть была НФ-триллером, вторая же ударилась в конспирологию и детективщину. Айя переехала с восточного побережья на западное, где в рядах спецподразделения ФБР в силу своих (немалых) возможностей борется с NMC, неомитохондриальными созданиями – то есть, с людьми и животными, мутировавшими в монстров. После теракта в центре Лос-Анджелеса расследование забрасывает Айю в пустыню Мохаве, где кроется недавно перепроданное в частные руки бывшее военное убежище. В бункере Айя обнаруживает, что ей активно интересовались еще с нью-йоркского инцидента (вот же сюрприз!), а под огромной лабораторией скрыт безумных размеров вольер для искусственно выведенных NMC, которыми телепатически управляла маленькая девочка – Ева, клон Айи. После ряда передряг, включающих в себя двойных агентов, искусственных солдат-големов и обстрел убежища с орбитальной рельсовой пушки, все кончается наилучшим для Айи и Евы образом (концовки PE2 различаются лишь судьбой второстепенных персонажей).

Геймплей также изменился, став заметно более экшн-ориентированным. Шкала ATB пропала, управление поменялось на «танковое» а-ля Resident Evil (из-за чего многие геймеры разнылись, безосновательно обвиняя PE2 в предательстве RPG-корней и уходе в стан хорроров), опыт стал идти не на повышение характеристик, а непосредственно на разучивание умений. Больший упор был сделан на адвенчурную составляющую: Айе приходилось искать различные предметы и решать головоломки. В боях же постоянно приходилось учитывать (наряду с особенностями управления) планировку поля боя и умения врагов, чтобы иметь возможность своевременно укрываться за препятствиями.

Любопытно, что Parasite Eve 2 была даже слишком реалистичной в плане подачи сюжета: в угоду реализму была принесена и драматичность (действие буквально обрывалось на кульминации), и экспозиция (Айя так и не узнавала всех подробностей происшедшего). Зато сама героиня раскрывалась более чем хорошо через ее комментарии к окружающим объектам: в отличие от первой Parasite Eve, вторая позволяла обследовать каждую деталь интерьера, и Айе часто находилось, что сказать по тому или иному поводу.

Собственно, к чему это все? Да к тому, что новая игра про Айю, словно забыв о реализме и научной подоплеке предшественниц, просто-таки трещит по швам от мистики, необъяснимых чудес и совершенно дурацких трансформаций. Поговаривают, что The 3rd Birthday называется именно так и воздерживается от упоминания предыдущих частей и общей предыстории цикла потому, что Square Enix потеряла права на название Parasite Eve. То есть, вместо того, чтобы или угомониться, или заплатить писателю еще немножко денежек, Ёити Вада и его друзья решили пойти обходным путем, попутно вытерев ноги обо все то, к чему привыкли и что любили фанаты цикла. На такое есть лишь один адекватный ответ – бойкот их недоброкачественного продукта и безоговорочное признание его апокрифичности по отношению к циклу Parasite Eve.









Сергей Цилюрик

Portal 2

Лучшие разработчики в мире выпустили идеальный сиквел для идеальной игры. В принципе, это все, что вам нужно знать о Portal 2.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа: Windows, Xbox 360, PS3
Жанр: special.puzzle.first-person
Зарубежный издатель: Electronic Arts
Российский издатель: «Бука» (Windows), Electronic Arts (Xbox 360, PS3)
Разработчик: Valve
Обозреваемая версия: Windows
Мультиплеер: co-op, online
Страна происхождения: США

Уже в продаже

Справа: Рисунки, которые мы встречаем в начале игры, являются отсылкой к комиксу «Лабораторная крыса», вышедшему незадолго до релиза Portal 2 и связывающему события двух частей.

Portal 2 – это именно то, чего мы ждали. С нами снова Гладос и Челл, снова портальная пушка, комнаты-головоломки, черный юмор и куча мелких, практически незаметных, но при этом хорошо продуманных деталей – все то, за что мы любили первую часть, есть и во второй. Но при этом спутать их невозможно: Portal 2 не просто больше и разнообразнее – она другая. Другая в принципе.

И если оригинал был «темной лошадкой» и смелым экспериментом, то Portal 2 – самый настоящий мэйнстрим. Она уже не стесняется быть комедией – с самых первых минут, когда игрока учат управлению, можно укатиться под стол от смеха. Здесь меньше тех бессвязных, абсурдных и оттого особенно запоминающихся реплик, что выдавала Гладос в первой половине оригинала – все явно, незавуалированно, «толсто». Хозяйка безлюдной лаборатории Aperture Science, лишенная «модулей персональности» (боже, этот перевод!), стала больше всего походить на женщину – крайне озлобленную, вредную, циничную женщину, с завидным упорством доказывающую своей визави, каким никчемным существом она на самом деле является. Никаких обезличенных реплик; Челл – ее убийца, враг номер один, и Гладос не упустит шанса ее уколоть по любому поводу. AI-идиота Уитли озвучивает известный британский комик Стивен Мёрчант, и уже его голос, раздающийся через пару минут после начала игры, заставляет понять, что к чему. Уитли – архетипичный глупый и болтливый паникер, нелепый настолько, насколько это возможно; его неловкость столь же умилительна, сколь и настойчивые попытки Гладос унизить героиню. Их обоих, впрочем, объединяет одна черта: навязчивость.

И эта навязчивость мигом расправляется с атмосферой первой части. Помните, как там было? Пустынные комнаты испытаний, говорящий несуразицу и ложь компьютерный голос – и ни единой души, лишь невнятные зарисовки



В PS3-версию Portal 2 включена Steamworks, позволяющая игрокам привязать купленную игру к своему Steam-аккаунту (на практике это значит, что, купив Portal 2 для PS3, мы получаем ее на PC забесплатно), общаться с участниками Steam-комьюнити и даже проходить с ними кооперативный режим. Кроссплатформенный мультиплеер пыталась раньше реализовать и Microsoft в своей Shadowrun, но то был шутер, в котором из-за разницы между джойстиком и мышью консольщикам приходилось страдать. В неторопливом «Портале» проблем возникнуть не должно.

на стенах. Удивительно ли, что после полутора десятков подобных комнат кубик-компаньон, который даже не умеет говорить, вызывал искреннюю привязанность? Подобные ощущения изолированности от мира Portal 2 вызывает недолго – главы этак полторы. Из девяти. Суммарно. Проведу параллель: Portal – опыт, так сказать, интровертивный; Portal 2, разросшаяся вширь, утроившая число персонажей, обретшая не связанный с аватаром игрока напрямую сюжет, – опыт экстравертивный. Во многом еще и из-за наличия здесь мультиплеера, о котором я расскажу чуть позже.

С двумя комедиантами экранное время делит третий персонаж Portal 2 – Кейв Джонсон, основатель Aperture Science. Через его реплики мы узнаем историю лаборатории, полную энтузиазма, великих открытий и куда менее великих достижений, доставшихся конкуренту в лице Black Mesa. Эта тема, затронутая в оригинале лишь поверхностно, раскрывается в сиквеле в должной мере, причем не напрямую, не в лоб, а намеками, деталями интерьера, интонациями персонажей. Сюжетная линия ведет нас от одного героя к другому, уделяя время развитию каждого из них, и делает это настолько элегантно, что всяким биоваровцам впору учиться у вальвовских сценаристов.

В русской же версии при относительно терпимом переводе весь шарм персонажей теряется: голос Кейва Джонсона, например, звучит чрезмерно монотонно, не передавая того энтузиазма, что буквально пропитывал реплики Дж. К. Симмонса. Актер, исполняющий роль Уитли, зачастую даже попадает в верные интонации, но тут проблема глубже: у него нет того британского акцента и забавнейшего прононса, что мгновенно обращал на себя внимание при игре в оригинальную версию Portal 2.

Игровая механика, основанная на двух порталах и сохранении инерции при переходе между ними, была в должной мере раскрыта в первой части, и было бы довольно-таки скучно, если бы вторая не разнообразила ее уместными нововведениями. Лучшие из них, на мой взгляд, напрямую продолжают концепцию двух порталов – дорожки из «твердого света» (тут название говорит само за себя) и «транспортные воронки», полупрозрачные тоннели, размеренно перемещающие все попадающие в них объекты



После пробуждения Гладос начинает приводить лабораторию в порядок: уровни строятся буквально перед нашими глазами, пока, наконец, хозяйка нас не опережает, успевая выдать чистую, аккуратную комнату в духе первой части, которой сама же и гордится.



Эрик Уолпо, один из сценаристов Portal 2, объясняет стремление к неприкрытой юмористичности так: «Мне хотелось бы сделать по-настоящему комедийную игру. Люди все стремятся к искусству, но ведь до сих пор никто в играх не сделал «Мальчика для гольфа» (речь об американской комедии 1980 года с Биллом Мюрреем. – Прим. ред.). Так – эй, давайте притормозим, давайте сперва его сделаем, а потом уже перейдем к «Анне Карениной» или чему-нибудь вроде». По-моему, Эрик сильно недооценивает вышедшие ранее комедийные игры: Psychonauts, написанная им самим в соавторстве с Тимом Шафером, – не менее смешная игра, чем, собственно, Portal 2.

PORTAL 2 НЕ ПРОСТО БОЛЬШЕ И РАЗНООБРАЗНЕЕ – ОНА ДРУГАЯ. ДРУГАЯ В ПРИНЦИПЕ.

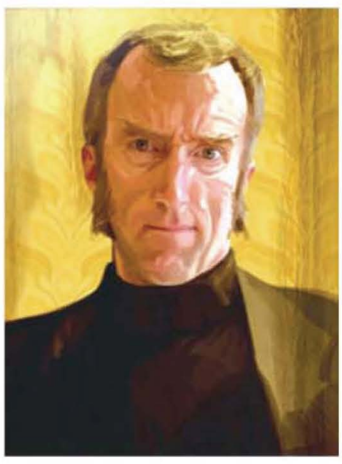
вперед (или, в случае активации соответствующей кнопки, назад). Таким образом, у нас заметно растет список способов обмануть гравитацию: в оригинале был доступен, по сути, лишь вертикальный разгон с последующей перестановкой портала-выхода на горизонтальную или диагональную поверхность для того, чтобы перенаправить набравшую скорость героиню в нужную сторону. Воронки же игнорируют притяжение полностью, позволяя перемещаться в трехмерном пространстве настолько свободно, насколько того позволяют перенаправляющие их течение порталы. Дорожки же могут быть как горизонтальными и использоваться по прямому назначению, так и вертикальными, предоставляющими отличную защиту от турелей.

К совсем иной категории относятся разноцветные гели, позаимствованные из игры Tag: The Power of Paint (Valve наняла всех ее создателей, как это произошло и с авторами другого студенческого проекта, Narbacular Drop, впоследствии переросшего в первую часть Portal). Они покрывают поверхности (в отличие от порталов, гели куда менее прихотливы), наделяя их своими свойствами: синий все отталкивает (позволяет отскакивать от стен и крайне высоко прыгать), оранжевый разгоняет (находясь на нем, героиня вмиг набирает огромную скорость), а белый преобразует любую поверхность в пригод-



Слева: В предыдущих играх от Valve наличествовала консольная команда thirdperson, позволявшая играть с видом от третьего лица. Portal 2 же может похвастаться еще и командой thirdpersonshoulder, перемещающей камеру за плечо героини. Одно «но»: при этом почему-то теряется прицел.

Справа: После множества неудачных попыток найти подходящее лицо для портретов Кейва Джонсона «моделью» стал Билл Флетчер, работающий в Valve аниматором.



ную для порталов. В финальную версию игры так и не попал липучий гель, позволяющий игрокам свободно разгуливать по стенам и потолкам: это, мол, слишком сильно укачивало тестеров. Жаль! Новые же головоломки в основном строятся на использовании красного и синего гелей в комбинации с дорожками и воронками: белый гель слишком уж читерский.

В Portal 2 есть и мультиплеер, необходимый, кажется, каждой современной игре. Он построен по простому принципу: у обоих участников есть портальные пушки, а головоломки требуют или четырех рук, или четырех порталов, или того и другого одновременно.

Разработчики предусмотрели и случай, когда на двух приходится лишь одна голова: помимо голосового и текстового чата в игре есть контекстная указка, позволяющая обратить внимание партнера на нужное место, попросить его туда встать самому или поставить портал. Эта немаловажная деталь интерфейса выполнена крайне грамотно и воспринимается интуитивно. Впрочем, она решает лишь часть проблемы: если один участник соображает заметно быстрее другого, то второй оказывается лишен удовольствия разгадать загадку самостоятельно.

В то время как одиночный режим практически полностью отказался от задачек на время (за единичными исключениями, над решением тамошних головоломок можно раздумывать хоть часами), тестинг показал, что сотрудничающим игрокам нравится выполнять предварительно скоординированные действия в унисон. Этому также помогает указка, с помощью которой можно запустить обратный отсчет.

От идеи использовать людей-напарников разработчики быстро отказались: кровавые человеческие жертвы не подходили забавному комичному

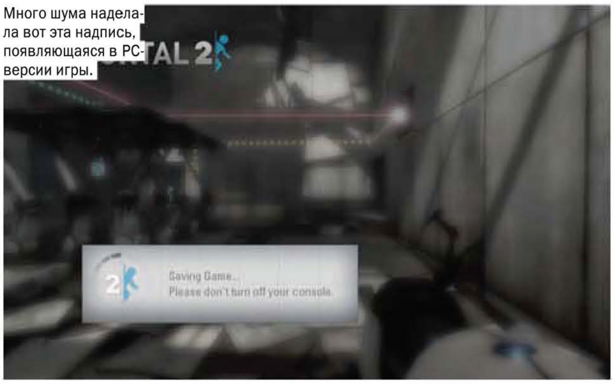




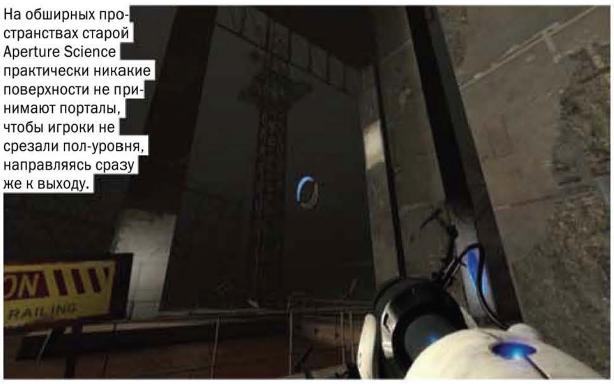
Вверху: Процесс сборки турелей анимирован так тщательно, что его можно рассматривать очень долго. А можно и просто пройти мимо, не обратив внимание.

Слева: Типичный самодельный трамплин: полоска оранжевого геля для разгона и капелька синего – для прыжка.

КРАСОТА PORTAL 2 – В ТОМ, КАК ОНА ИСКУСНО СОЧЕТАЕТ ИГРИВОСТЬ И МЕЛАНХОЛИЧНОСТЬ, КОМЕДИЮ И ТРАГЕДИЮ.



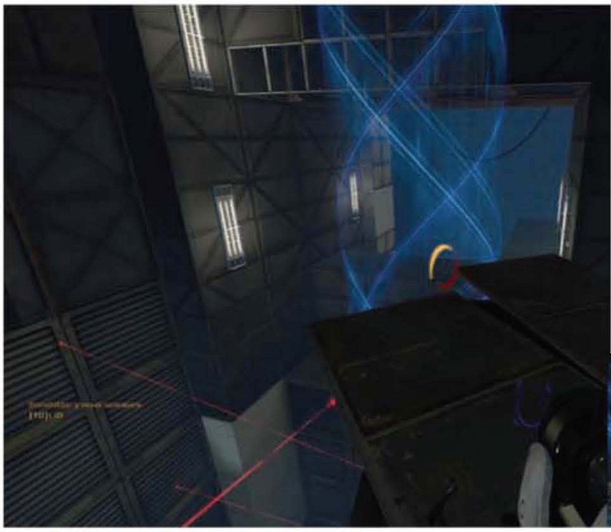
Много шума наделала вот эта надпись, появляющаяся в PC-версии игры.



На обширных пространствах старой Aperture Science практически никакие поверхности не принимают порталы, чтобы игроки не срезали пол-уровня, направляясь сразу же к выходу.

Немного личного

Хотелось бы отдельно обмолвиться о небольшом расхождении моей личной оценки с той, что я выставил в журнале – расхождении между тем, как я ощущаю эту игру, и тем, что, на мой взгляд, должно стоять в графе «оценка». Тамошняя «десятка» во многом говорит о том, что Portal 2 – это шаг в верную сторону для индустрии в целом. Она не паразитирует на первой части, но развивает ее, выбирая при этом свой собственный путь. Она не стесняется претендовать на лавры игры AAA-класса, будучи созданной на движке семилетней давности и являясь, по сути своей, головоломкой. И это замечательно – особенно в наше время бесконечных одинаковых сиквелов и реалистично-коричневых шутеров. Тем не менее, с личным восприятием все несколько иначе. Ему, без сомнения, навредил тот хайп, который окружал Portal 2 до релиза. С продолжением Лучшей Игры в Мире и не могло быть иначе – но при этом, конечно же, стоило понимать, что второго такого же чуда не могло случиться. Portal был сюрпризом. Его не знал и не ждал никто; в него не верила даже сама Valve, выпустив в качестве бесплатного довеска к «Оранжевой коробке», и отдельно – как скачиваемую игру за 20 баксов. А он оказался чудом. Короткий и лаконичный, он длился ровно столько, сколько нужно. И был удивительным и непредсказуемым всегда, абсолютно всегда. Здесь же – я знал заранее, что будет Гладос, и она будет очень недовольной. Знал, что будет забавный Уитли, знал, что раз Portal 2 – полноценная ритейловая игра, то кампания не ограничится банальными тестами под началом Гладос, знал, наконец, что без новой песни Джонатана Коултона в титрах не обойтись. И поэтому Portal 2 воспринималась как нечто должное, без особого восторга. Да и здешние шутки мне полюбились гораздо меньше, чем те, что были в оригинале. Поэтому я лично бы дал Portal 2 на полбалла меньше – исключительно из субъективных предпочтений.





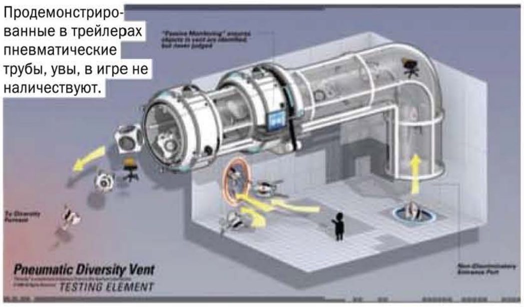
Изначально Valve взялась создавать не сиквел, а приквел к Portal. Приквел без Гладос, без Челл и без, собственно, порталов – историю былой Aperture Science. В прототипе в распоряжении игроков была гравипушка и гели – но каждый тестер пожелал возвращения портальной пушки. А придя к идее создания сиквела, разработчики вовсе не собирались возвращать главную героиню из первой части. Обнаружился забавный факт: несмотря на то, что это не так сильно беспокоило тестеров, они, тем не менее, были возмущены тем, что пробудившаяся Гладос их не узнает. Создатели Portal 2 немного экспериментировали и с соревновательным мультиплеером, но довольно быстро от него отказались: слишком быстро все превращалось в хаос, мешающий решению головоломок.

PORTAL 2 СТРЕМИТСЯ УГОДИТЬ ВСЕМ И КАЖДОМУ, ИЗ-ЗА ЧЕГО СТАНОВИТСЯ ПО БОЛЬШЕЙ ЧАСТИ СЛИШКОМ ЛЕГКОЙ ДЛЯ ХАРДКОРЩИКОВ, НАБИВШИХ РУКУ НА УСЛОЖНЕННЫХ УРОВНЯХ ОРИГИНАЛА.

Вверху: В мультиплеере всегда можно, зажав клавишу Tab, открыть окошко, показывающее, что в данный момент видит и делает напарник.



Если выяснялось, что головоломку для кооперативного режима можно решить с помощью всего лишь двух порталов, она мигом отправлялась на доработку.



Продемонстрированные в трейлерах пневматические трубы, увы, в игре не наличествуют.

настрою игры. На смену Челл пришли два робота – Атлас, этакий немой Уитли на ножках, и Пибоди, очеловеченная турель. Их динамичный дуэт словно сошел с экрана какого-нибудь пиксаровского мультика: не произнося ни слова, не имея даже лиц, они ухитряются выражать широчайший спектр эмоций, а в процессе прохождения разучивают ряд совершенно человеческих ужимок, за которые Гладос их ненавидит особенно сильно. Ее роль в мультиплеере тоже нова: она словно пытается стравить участников эксперимента друг с другом. Особенно сильно она старается на асимметричных головоломках, в которых один из участников остается на вспомогательной роли.

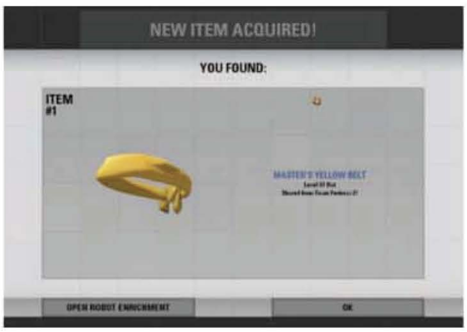
Прохождение кооперативного режима займет не так много – порядка пяти часов (то есть, суммарно на всю игру уйдет примерно половина суток – неплохое время для полноценной ритейловой игры, под завязку напичканной уникальным контентом). И, хоть мультиплеерные задачки заметно посложнее тех, что попадаются на пути Челл, они все равно не из тех, что заставят кого-то надолго застрять в поисках решения.

Все-таки Portal 2 – это мэйнстрим, это полная противоположность фанатского дополнения Portal: Prelude, требующего безумной точности и отменной реакции. Portal 2 стремится угодить всем и каждому, из-за чего становится по большей части слишком легкой для хардкорщиков, набивших руку на усложненных уровнях оригинала. В ней очень редко приходится ломать голову над тем, куда стоит ставить портал, а куда – нет: обычно практически все не использующиеся для единственно правильного решения головоломки поверхности не приемлют порталов. Иногда дело доходит даже до того, что можно просто перебирать все доступные места, пока не обнаружится выигрышная комбинация. На удивление, испытаний, отделенных от двух сюжетных кампаний, в Portal 2 нет – Valve обещает исправить это летом, выпустив бесплатный DLC для всех платформ с новыми этапами, челленджами для одиночного и кооперативного режимов, таблицами рекордов и чем-то еще. Так что в недостатке сложности Portal 2 можно и не упрекать – это все равно скоро исправится.

Подводя итог, подчеркну еще раз: помоему, Portal 2 уступает оригиналу. Она более казуальна, более проста, более предсказуема. С другой стороны, она смешна, интересна, увлекательна, достаточно продолжительна, может похвастаться улучшенной игровой механикой и толково реализованным мультиплеером, который тоже много чего стоит. И если даже ей не удалось достичь лаконичного величия оригинала (что было в принципе невозможно ввиду того, что она – сиквел), разве это повод не давать ей «десятки»? Глядя на нынешнее состояние игровой индустрии, мой ответ прост: нет.

ОЦЕНКА 10

Очевидно, вдохновившись успехом магазина Mann Co. Store в Team Fortress 2 (куда пользователи вкладывают совершенно баснословные средства – так, только на продаже виртуальных шапок в поддержку Японии было собрано $430 тыс.), Valve внедрила магазинчик виртуальных безделушек и в Portal 2. Вопреки мигом поднявшимся в Интернете воплям про «платный DLC в день релиза», все вовсе не так плохо. Во-первых, все, что продается в здешнем магазине, не имеет ни малейшей практической ценности – сплошь декоративные элементы для Атласа и Пибоди да всевозможные ужимки для них же. Во-вторых, многое из этого каталога можно открыть и забесплатно, получая ачивменты в игре. В-третьих же, из-за введения магазинчика сама игра не пострадала ровным счетом никак, и дополнительный контент к ней будет выпущен бесплатно.



Справа: Красивая графика в Knight's Contract ограничивается вступительным роликом.



PS3
XBOX 360

НА ПОЛКАХ



Наталья Одинцова

Knight's Contract

Представьте себе, что у Кратоса в God of War внезапно исчезла линейка здоровья и он вконец обессмертился. То есть, лезвия скелетов и когти гарпий все же могут превратить его в груду крупно нарубленного спартанского мяса, но если подобная неприятность случится, не пройдет и тридцати секунд, как персонаж восстанет, чудесным образом собрав себя по кускам.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Xbox 360, PS3
Жанр:
action.third-person
Зарубежный издатель:
Namco Bandai
Российский дистрибьютор:
не объявлен
Разработчик:
Namco Bandai
Обозреваемая версия:
Xbox 360
Мультиплеер:
нет
Страна происхождения:
Япония

Уже в продаже

Также вообразите, что ему внезапно отказали в магическом оружии, зато выдали спутницу-колдунью и научили носить ее на руках. Не до ближайшего колеса, под которое надо что-нибудь подсунуть и таким образом решить очередной ребус, а чтобы девушка восстановила здоровье. Ведь если она погибнет, игра закончится.

Прибавьте к этому средневековый антураж и боссов-ведьм, нарисованных в лучших традициях JRPG, отучите героя прыгать – и это будет Knight's Contract. Мужественный Генрих, когда-то палач на службе у инквизиции, беспощадно рубит всевозможных гомункулов и тривиальных фэнтезийных пауков. Дева Гретхен ассистирует – наколдовывает, что прикажут. А когда приказов не поступает, произвольно обстреливает недругов заклинаниями. Ее действительно нужно время от времени носить на руках и нельзя оставлять совсем без присмотра. Ведь тут что ни монстр, то упырь, готовый выкачать из спутницы Генриха жизненную энергию и тем самым приблизить досрочный финал приключений. Но думать о благополучии Гретхен ежесекундно – совершенно необязательно. К сожалению, это не заслуга хорошего геймдизайна, если не считать случаев, когда парочку спасает то, что в игре разрешено носить барышень на руках и одновременно уклоняться от ударов.

Баланса сил в Knight's Contract не существует. Постоянно уворачиваться, ежесекундно охранять напарницу – напрасная трата времени. Куда эффективнее стремительный совместный натиск – например, магический капкан не даст врагу увернуться от удара гигантской косой. Монстров также позволяют взять на прицел: тогда и чудо-копье, и молот-кулак гарантированно отыщут мишень, а не улетят внезапно «в молоко». Огневая поддержка Гретхен настолько хороша, что приема «три раза нажать одну кнопку» Генриху за глаза хватает для всех схваток. Нет, ему сочинили обширный мувлист, но совершенно необязательно разучивать, каким ударом подкинуть неприятеля в воздух, а каким – впечатать в пол. Главное – не забыть прокачать заклинания. Не только потому, что более мощная версия полезней в бою, но и потому, что в Knight's Contract не запрещают экипировать разом и базовое заклятье, и его апгрейд. А значит, уже неважно, что на перезарядку чар требуется время – все испытания в духе «отбейся от тройки умертвий-летунов» сразу становятся проще.

Враги старательно пытаются доказать, что они не тряпки. Получается



Проклятие бессмертием

Кому и зачем понадобилось наделять Генриха промежуточным состоянием «еще не форшмак, уже не боец» – загадка. В этой фазе он все равно беспомощен и еле передвигается – лучше б уж сразу разваливался на куски. Воскрешать персонажа предлагается незатейливым способом – отчаянно лупя по одной клавише. К финалу это занятие успевает надоесть куда основательней, чем экран game over в других экшнах.

Слева: У боссов нет промежуточных чекпойнтов, в отличие от Bayonetta. То есть, если снять противнику четыре линейки здоровья (всего их пять), а потом умереть, переигрывать драку заставят с самого начала.

неубедительно – особенно если учесть, что базовых видов – не больше десятка. Прилетели одни чучелки – поплевались огнем. Прилетели их перекрашенные версии – поплевались молниями. Японская RPG, да и только!

Даже у ключевых противников с разнообразными уловками туго. Главная угроза благополучию героев и, кажется, единственное, что способно сделать драку сложнее, – арены, с которых можно свалиться. Даже тут Knight's Contract остается верна принципу «баланса сил не существует». Схватка с самой главной ведьмой – ничто по сравнению с трепкой, которую устраивает парочке одна из колдуний классом пониже – а все потому, что битва разворачивается на узких каменных мостиках, соединяющих несколько башен средневекового замка. Как только угрозы рухнуть нет, начинается сущее избиение младенцев.

Еще один пример дисбаланса – эпизод, в котором Генриху и Гретхен приходится разделиться. Вообще сама идея временно развести героев меня покоробила – вся игра вроде бы выстроена на взаимодействии колдуньи и рыцаря, а тут нате вам, колдунья сама по себе, но рыцарь все равно без магической поддержки не остался. И появился у него в арсенале новый прием – заморозить неприятеля на месте, а потом разбить получившуюся статую. В большинстве случаев уловка работает на ура и означает моментальную гибель для всех, кто не босс. А у Гретхен такого козыря нет, добивать жертв косой она не умеет, и некоторые отрывки ее уровней – самое настоящее испытание, весьма внезапное, если учесть, что до тех пор враги мало что могли противопоставить героям.

Или, например, ловушки. Вообще у меня сложилось впечатление, что ловушки в Knight's Contract – не просто открывающиеся и закрывающиеся двери, а такие полосы препятствий, которых было много в Devil May Cry 4, например, – добавили задним числом. Поэтому три четверти игры главное испытание – вспомнить, в какой из похожих как две капли воды комнат герои уже побывали. А ближе к финалу, внезапно: самонаводящиеся шипастые вертушки в коридорах, откуда просто так не удрать.

А ведь помимо дисбаланса, есть еще и QTE! В рецензии на Bulletstorm я писала, что мне очень нравятся QTE, которые не вынуждают геймера раз за разом переигрывать бой только потому, что не получается нажать нужную кнопку синхронно с вылетающей иконкой. Таких в Knight's Contract нет. Ошибаешься – боссу восстанавливают несколько шкал на линейке здоровья. А не ошибаться не выходит! Чего стоят испытания в духе «дерни левым аналоговым стиком вправо» – вроде бы и правильно наклоняешь его, а игра все равно засчитывает проигрыш. Нервничаешь, начинаешь даже гадать, нет ли ошибки и не означает ли иконка на экране совершенно противоположное действие (например, нужно дернуть стиком влево). Но нет, оказывается, что в Knight's Contract эти QTE нужно попросту выполнять – внимание! – очень нежно. За рывки сразу наказывают.



Слева: Заклинания перезаряжаются не сразу, но по мере прохождения можно разжиться специальными амулетами для Гретхен, которые сокращают время ожидания.

QTE в рядовых драках не лучше. Команда, правда, никогда не меняется: быстро нажать «B». Но дело в том, что соответствующая иконка выскакивает с опозданием. С непривычки легко лишиться удобного шанса прикончить недруга просто потому, что в пылу драки на автомате продолжишь выбивать комбо.

Вдобавок, в Knight's Contract попросту много несуразностей. Пару раз я чуть было не заработала game over только потому, что герои забирались на какую-нибудь платформу, а потом Гретхен внезапно оказывалась внизу и начинала отчаянно сигналить: мол, я загибаюсь без поддержки моего рыцаря, и сейчас у него ножки подкосятся оттого, что он быстро добежать до своей подопечной не успевает. Один раз, напротив, с легкостью выиграла битву с боссом-паучихой. Тварь всякий раз затаивалась на эдаком постаменте, готовясь к новой серии атак. И оказалось, что даже находясь прямо под постаментом, Генрих может заехать ей косой по лапам. Хотя по всем законам жанра логично, чтобы в этот момент она оставалась неуязвимой.

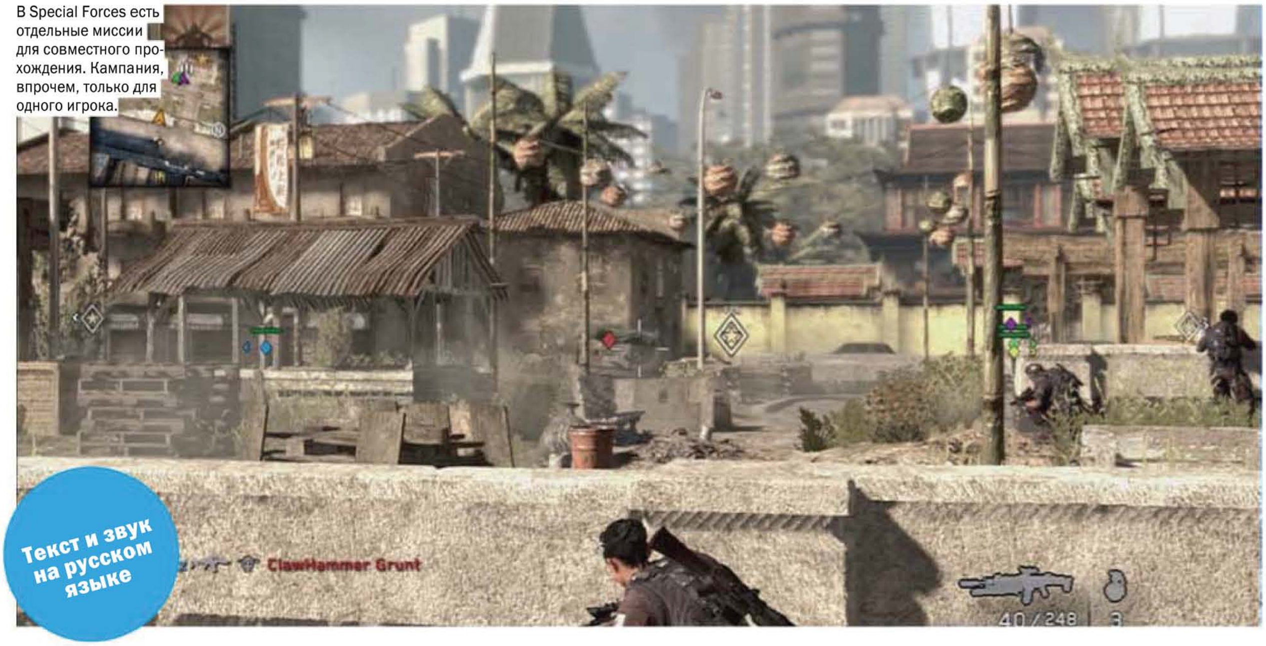
Наконец, услаждать взор здесь попросту негде и нечем. Те красавцы-персонажи, которые в заставке отбивались от ужасных мутантов, в игре оборачиваются страшненькими модельками. Прекрасные суперудары Гретхен (гибель под голым женским задом – до такой провокации в Bayonetta не дошли!) выглядят экспериментом времен PS one. Интересные по художественной задумке локации обесценены низкополигональными текстурами, да еще и используются несколько раз (как и врагов, их попросту перекрашивают). Искать дорогу среди одинаковых коридоров – то еще удовольствие. Как только герой использует магический навык, превращающий его косу в связку кос, движок начинает захлебываться. Право слово, нечто подобное еще можно простить Dynasty Warriors 6, но тут же не идет речь о схватке «один против тысячи»! Парадокс – бросить игру на полпути все равно не получается. И потому, что, как ни крути, а весело расправляться с врагами так, как предлагают сделать в Knight's Contract. А еще потому, что рассказывают о колдунье и ее рыцаре довольно бодро (на мой вкус – куда бодрее, чем в недавней Lords of Shadow, где с зачитыванием дневников явно переборщили). Вроде бы и история не самая затейливая, и сюжетные ходы просчитываются на ура, и диалоги не поражают до такой степени, чтоб затем их цитировать. А все равно за происходящим следить интересно. И таскать Гретхен на ручках да смотреть, как Генрих собирает себя из ошметков, – это не то, что каждый экшн предложит. Остается, правда, лишь мечтать о том, какими эти приключения могли бы стать, будь геймплей так же отполирован до блеска, как в похождениях Байонетты, а графика – на уровне, скажем, той же Lords of Shadow.

ОЦЕНКА 5.5

Внизу: Игра никак не намекает, что, убегая от этого босса, нужно не только уворачиваться от огненных ловушек, но и намеренно замедлять шаг, чтобы чудовище само напоролось на тот же капкан.

ПОГИБНУТЬ ПОД ГОЛЫМ ЖЕНСКИМ ЗАДОМ – СТРАШНАЯ СМЕРТЬ!





В Special Forces есть отдельные миссии для совместного прохождения. Кампания, впрочем, только для одного игрока.

Текст и звук на русском языке



Бен Хорни

SOCOM: Special Forces

Несмотря на то что в США сериал SOCOM считается крутым эксклюзивом для платформ PlayStation, и даже разошелся по миру тиражом в двенадцать миллионов копий, сколько-нибудь значимым для жанра шутеров его так и не признали. Да и потом, в той же Европе он особой популярностью никогда не пользовался. Удалось ли Special Forces («Спецназ» в России) исправить ситуацию? Не будем ходить вокруг да около: нет, не удалось.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PlayStation 3
Жанр:
shooter.third-person.tactical.modern
Зарубежный издатель:
SCEE
Российский издатель:
SCEE
Разработчик:
Zipper Interactive
Обозреваемая версия:
PlayStation 3
Мультиплеер:
co-op/vs, online
Страна происхождения:
США

Уже в продаже

Среди всех эксклюзивов для PlayStation именно SOCOM, пожалуй, является самым неоднозначным. В нем нет ничего примечательного, кроме мультиплеера, впрочем, тоже лишенного оригинальности. Иной раз даже кажется, что разочарований в последнем выпуске все же больше. В Special Forces совершенно не чувствуется присущая всем таким «звездам» дороговизна, когда в каждый кадр оказывается вложено денег больше, чем в ином шутере от третьего лица приходится на пару уровней. Это, знаете, совершенно типичный представитель жанра, в котором нашлось место паре интересных идей, да и те, конечно, были позаимствованы у других.

Так, на самом деле SOCOM – это тактический шутер, в котором приходится управлять отрядом сначала из трех, а позднее из пяти человек. Ну, в теории. В действительности же подчиненным можно отдавать только простейшие приказы в духе «иди туда» и «подстрели снайпера, на которого я показываю». Несмотря на то, что болванчики беспрекословно выполняют поручения, рано или поздно от услуг вооруженных до зубов вояк отказываешься – все проще и быстрее сделать самому. На протяжении скучной четырехчасовой кампании встретится только два типа миссий; в первом случае большую часть времени придется бегать от одной точки к другой (куда именно – покажут маячки) и яростно расстреливать несмышленых противников в невероятных количествах. Абсолютно любая перестрелка, несмотря на уже ставшую классической систему укрытий и регена, меньше всего напоминает операцию спецназа. Скорее – экшн-сцену из какого-нибудь Uncharted 2, только там все было динамичнее, разнообразнее и как-то обходилось без смешных ситуаций и звуков. Здесь же противники, словив пулю, оседают на землю, как мешки с кровью, и разрываются, сигнализируя об этом красной вспышкой. Если же подстрелить азиатского террориста в голову, то раздастся громкое «ЧПОК» – и голова лопнет, как воздушный шарик.

Второй тип заданий предлагает шпионить за боевиками, проникать на вражескую территорию незамеченным, устраивать диверсии, в общем, раз-



По идее, тела убитых врагов надо прятать. Но в этом нет необходимости – если противник, скажем, убит на крыше, то кто же его найдет?









Вверху: Кампанию можно пройти за один вечер – это четыре часа посредственного шутера с редкими интересным стэлс-миссиями.

влекаться в духе Сэма Фишера. Играть в этом случае придется за кореянку. Она, наверное, является самым интересным и запоминающимся персонажем этой истории. Во-первых, девушка за словом в карман не полезет, и чуть командир какую чушь сморозит, она сразу парирует: «Go fuck yourself, you cowboy!» Во-вторых, финальную миссию предстоит пройти от ее лица, и выбор – убить злодея или оставить жить – сделать суждено тоже ей. Ну а еще здешние стэлс-миссии можно назвать эталонными. Они интересные, хорошо продуманны, предусматривают несколько вариантов выполнения и, конечно, логичны. То есть, все более-менее похоже на правду, и с солдатами ГРУ на реактивных ступах сражаться не придется.



Понятно, что никаких откровений от кампании ждать не стоит. Здесь есть свой plot twist, своя драма и заунывные брифинги, но происходящее при этом всем равно напоминает не самый увлекательный американский сериал. Можно легко предугадать реплики героев, развитие событий и прочее; все шаблонно и неуклюже. Вместе с тем, нельзя сказать, что наблюдать за происходящим совсем уж неинтересно – если бы все обстояло таким образом, думаю, мало бы кто дотерпел до финальных титров. Просто иной раз ловишь себя на мысли, что ролики, заставки и диалоги (переговоры по рации) хочется пропустить, настолько они пустые и вялые. И, конечно, есть еще один момент, который существенно портит общее впечатление.

Графическое исполнение Special Forces весьма неоднозначно. С одной стороны, здесь очень красивые локации – азиатские джунгли, города, бункеры, база у побережья. Это действительно привлекает внимание и смотрится классно что в дневное, что в ночное время суток. Кстати, вылазки после захода солнца по-своему очаровательны. Нет такого, что игрок не видит, куда идет, что делает и все время чертыхается в темноте. Локации отлично просматриваются и при всем этом не выглядят жалко, как если бы кто-то вдруг выключил солнце. Непонятно только, почему столь серьезная работа над визуальной составляющей обошла стороной модели персонажей. Все пять вояк умеют только красиво говорить – лицевая анимация и в самом деле убедительна. Но модели как таковые сильно портят впечатление просто своим появлением в кадре. В мультиплеере, конечно, до таких мелочей нет никакого дела, а вот сюжетные ролики сильно от этого страдают.

В общем, к четвертому выпуску ничего по большому счету не изменилось. SOCOM так и не сделал шаг навстречу той аудитории, которая ничего о сериале раньше не слышала или относилась к нему с недоверием. Это не роскошный эсклюзив для PS3, не выдающийся представитель жанра и даже не интересная история про выдуманный военный конфликт с неустанно матерящимися злодеями и симпатичной кореянкой. Здесь нет совсем уж фатальных просчетов, но и положительные моменты в сумме не способны по-настоящему увлечь игрока. Вся надежда на мультиплеер, который, к сожалению, подводит уже на старте – и это невзирая на тот факт, что за две недели до выхода игры было выпущено аж два патча и одно внутриигровое обновление. Можно называть это «плохой кармой», но как по мне, так Zipper Interactive попросту не хочет пускать в «клуб» фанатов SOCOM кого попало. А фанатам, надо думать, плевать на достижения последних десяти лет – пресловутые двенадцать миллионов проданных копий служат отличным тому подтверждением.

ОЦЕНКА 6.5

Спецназ online

Мультиплеер в Special Forces странный. Во-первых, в нем много технических недочетов, начиная с проблемного матчмейкинга и заканчивая багами, из-за которых, например, иногда невозможно выйти в главное меню. При этом сам многопользовательский режим пользуется завидной популярностью, и это было понятно еще во время бета-тестирования. Сейчас же все стало еще интереснее, открылись все режимы и все настройки. Плюс, заработала система модификации оружия.
Правда, наблюдать слаженную командную игру мне так и не довелось. Людям больше нравятся традиционные DM и CTF-режимы (до 32 участников). Найти напарников для выполнения операций, в которых противниками выступает A.I., оказалось достаточно сложно.



Онлайн

Путеводитель по Всемирной паутине



Семен Кобылин



City of Transformers

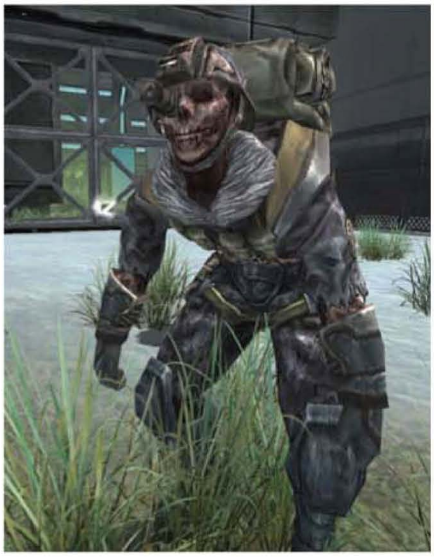
Впечатляющий сеттинг – это «лицо» многопользовательских игр. Чтобы заявить о себе, разработчики иной раз выдумывают красивые миры, составляют списки населяющих их рас, расписывают историю, в общем, увлекаются не на шутку. В то же время, до таких мелких деталей пользователям зачастую нет никакого дела. Какая разница, чем одно фэнтези про эльфиек отличается от другого? Люди устали истреблять тридцать три вида орков и троллей и утомились разглядывать ажурные трусики остроухих красавиц. Хочется чего-нибудь принципиально другого, нового, необычного? Тогда лучший выбор – это City of Transformers.

Все любят боевых роботов! Вдвойне хорошо, если в них может превращаться главный герой. В City of Transformers, например, может, и это очень удобно. Однако ключевое отличие от всех существующих сейчас MMO заключается совсем не в этом. Здесь совершенно другой мир! Пускай в CoT действуют законы традиционных азиатских представителей популярного многопользовательского жанра, выглядит все это совершенно иначе. Вместо фэнтезийного не пойми чего – техногенный мир, с роботами, мутантами и прочей атрибутикой. Вместо сюжета о каких-то там демонах – сложный и продуманный сценарий, в российской локализации чудесным образом связавший прошлое со вселенной «Трансформеров». Здесь только одна играбельная раса, зато множество интересных классов. И пусть поначалу все это будет напоминать какой-нибудь Lineage II. Первое впечатление обманчиво. На самом деле, это настоящий подарок любителям фантастики, роботов-трансформеров и всего, что с этим связано.

Игра начинается с того, что созданный персонаж отправляется сдавать экзамен на Затерянный Остров, где также расположена тюрьма. Еще на подлете







к нему студенты подвергаются нападению, и перевозивший их корабль приземляется где-то в лесах. Их первое задание – добраться до места проведения экзамена и помочь отбить атаку налетчиков. В награду игрок получит своего первого трансформера.

Всего предусмотрено шесть классов персонажей. Это всем знакомое разделение «по ролям», где есть те, кто предпочитают ближний бой и грубую физическую силу, и те, кто во всем привык полагаться на магию. Например, штурмовик – это типичный танк, который носит тяжелую броню, огромное оружие и может наносить колоссальный урон сразу нескольким целям, иногда оглушая их. Обладая крепким здоровьем, он также в состоянии долгое время сдерживать натиск противников. В противовес ему выступает призрак – скрытный, незаметный убийца, который наносит фатальные удары быстро и точно. Его задача – нанести критический удар и снять как можно больше здоровья, либо оставить врага истекать кровью. В общем, хорошенько напакостить!

Техник – это превосходный снайпер, но также и хороший тактик. Он использует огнестрельное оружие и умеет расставлять мины-ловушки, а также призывать на помощь разных механических существ. Псионик – это одновременно и маг, управляющий стихиями, и баффер. Впрочем, настоящий баффер другой. Вспомогательная роль досталась классу защитников, которые обладают всеми умениями, необходимыми для поддержания боеспособности группы. Он лечит, повышает показатели, в общем, следит за тем, чтобы все шло по плану и никто не умер в процессе его выполнения.

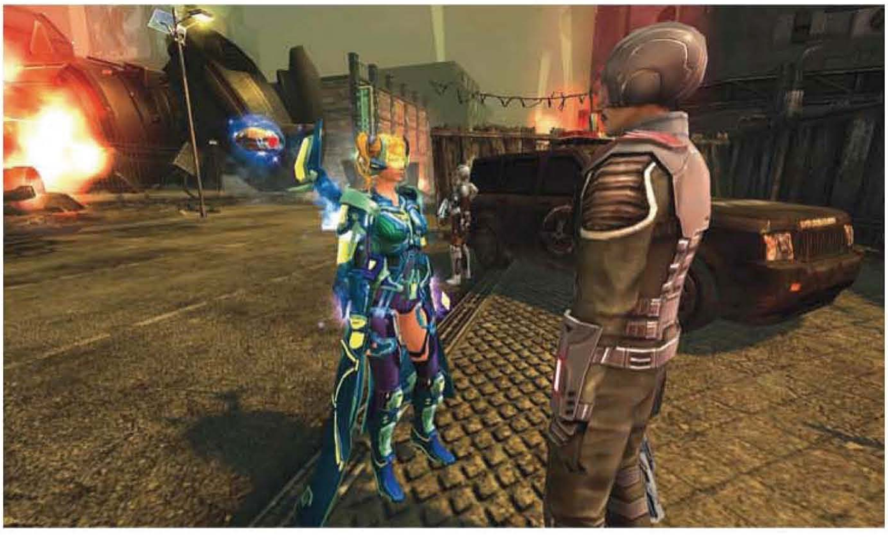
Наконец, техномаг – это один из самых сложных представителей здешних бойцов. Он умеет накладывать негативные эффекты на противников и поддерживать защиту группы, в которой находится. При этом каких-то впечатляющих боевых способностей у него нет. Он может отравлять живых существ и контролировать их сознание, а также использовать в бою «электроиды», но при этом все равно комфортнее будет себя чувствовать только в хорошей группе игроков, где ему не прикажут принимать удар на себя.

Кстати, небольшая сияющая шкатулка, летающая над каждым персонажем, это и есть его персональный трансформер. Превращаться в боевого робота можно лишь ненадолго, зато это дает ощутимый прирост силы. Трансформеры также набирают опыт и получают свои бонусы, некоторые из которых, впрочем, отражаются и на характеристиках персонажа. По мере прохождения квестов будут доступны и новые модели трансформеров. Впрочем, всегда можно сделать одного самому, если освоить специальную профессию – робототехнику. Самих профессий, кстати, в игре много – больше 11 видов – так что каждый обязательно найдет себе занятие по душе.

В общем, City of Transformers выглядит весьма многообещающе. Правда, мое внимание больше привлекли не особенности геймплея, а именно продуманный сюжет и, как бы смешно это ни прозвучало, красивая картинка. И речь идет не только о пристойной графике, но и о дизайне как таковом. Когда видишь здешние локации, с заводами, шахтами, где повсюду снуют роботы и какие-то мутанты, сразу понимаешь, как же давно хотелось увидеть такой сеттинг в MMO. Ну и, конечно, трансформеры. Все любят трансформеров! **СИ**









Венцеслав
Аржаев





Седьмой элемент

7souls.zzima.com

«Седьмой элемент» – это многопользовательский ролевой боевик, локализованный компанией Nival и завоевавший популярность в Корее, Тайване и Западной Европе под названиями Seven Souls Online и Martial Empires. Русскоговорящая аудитория тепло приняла новинку: за считанные дни игровой мир заселили тысячи первопроходцев. Чем же обусловлен нешуточный ажиотаж?

В 2010 году игровые критики и рядовые корейские игроки единодушно признали Seven Souls Online одной из лучших игр года в своей стране. Это говорит о многом: избалованные бесконечным множеством MMORPG, корейцы всегда были отменными ценителями подобных блюд. Декалитры крови, драйв, шикарные формы женских персонажей, сочная графика вкупе с разнообразным геймплеем — такое и по отдельности-то редко встретишь, а многоопытная компания CR-Space мастерски объединила набор аппетитных ингредиентов в одной игре.

Уже на стадии закрытого бета-тестирования отечественные игроки получили версию игры с обновлением «Катастрофа Вавилона», где была улучшена графика и существенно доработан баланс героев, а после начала открытого бета-теста в начале апреля были добавлены несколько гигантских локаций и система гильдейских турниров – «Потомки Небес».

Знакомьтесь, Нейя

Живописный игровой мир «Седьмого элемента» носит благозвучное название Нейя. Новоиспеченным героям открыты необъятные просторы для совершения подвигов: Нейю со дня на день расщепит на атомы необузданная мощь семи магических элементов, которую вознамерился высвободить из-под древних печатей один крайне неприятный колдун. Игрокам предстоит найти и образумить коварного кудесника, что неминуемо обернется чередой опасных приключений. Распутывая нить игрового повествования, герои посетят десятки поражающих архитектурным разнообразием городов и сотни неповторимых локаций, выполнят сотни интересных квестов, обрастут мускулатурой и, конечно, обзаведутся верными друзьями.

Самый длинный путь начинается с первого шага. «Седьмой элемент» затягивает новичков с мощью промышленно-

Моя охотница – лучше всех. На три вида оружия – три важных размера. Это успех!



Карты, деньги и сила элементов

Одним из видов усиления героя служат Карты Элементов. Каждые два часа игрок, заглянувший в Книгу Элементов, может выбрать новую карту и начать ее использовать. В самой книге всего семь ячеек, по одной на каждую стихию (Ветер, Земля, Огонь, Дерево, Вода, Металл и Жизнь), хотя изначально будет доступна только одна – следующая откроется только по получении еще десяти уровней. Разумеется, карты можно создавать комбинировать, улучшать, продавать и покупать, что является одним из главных источников богатства.



го насоса. Процесс создания персонажа может скушать не один десяток минут, о трате которых, тем не менее, не придется пожалеть. Разработчики намеренно не включили в игру возможность выбора расы: замечено, что люди плотнее всего ассоциируют себя именно с людьми. Облик же персонажа в «Седьмом элементе» зависит только от воображения игрока. Цвет кожи, волос, глаз и одежды, размер груди, длина ног, скулы и лоб – абсолютно все можно настроить под свое понимание красоты.

Как и везде, на планете Нейя только встречают по одежке, а провожают строго по уму. Поломать извилины придется и при выборе класса будущего персонажа. Дело в том, что маг и воин — мужского пола, а охотников в игре нет, только сногсшибательные охотницы. Персонажи каждого из классов владеют тремя видами оружия. Маг выдает бесплатные путевки на тот свет с помощью косы, дисков и одноручного клинка. Воин крушит врагов топором, двуручным мечом и глефой. А охотник грациозно истребляет противников кинжалами, когтями и меткими выстрелами из лука. Каждый игрок сможет освоить три вида оружия, соответствующих выбранному классу. Можно сосредоточиться на прокачке умений для чего-то конкретного, можно потихоньку качать все навыки сразу. Цена ошибки невелика: заполучив зелье обнуления очков умений, нетрудно избавиться от лишних навыков и выбрать вместо них нужные.

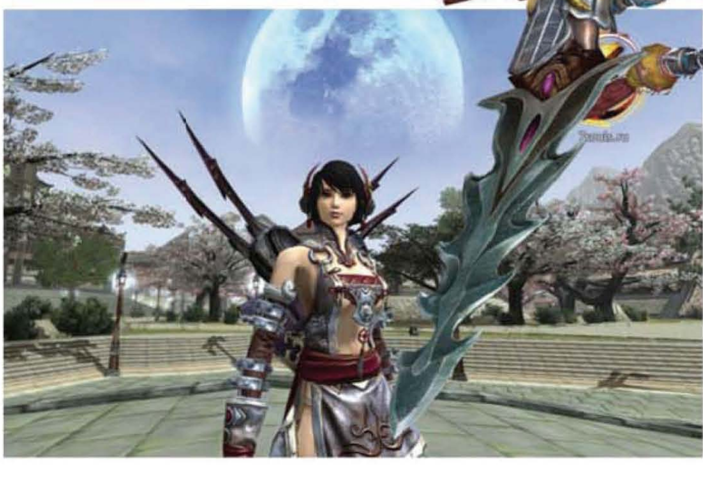
Между молотом и наковальней

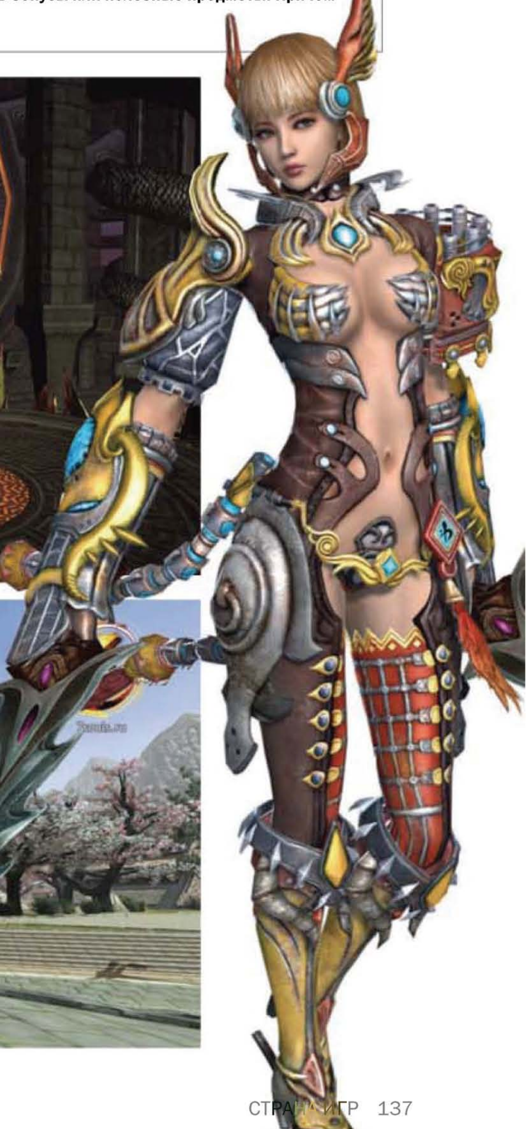
В «Седьмом элементе» представлен весь спектр удовольствий для любителей кого-нибудь отмолотить. Путь к победе над злобным магом устлан тысячами трупов. Достанется всем: и бесчеловечным монстрам, и управляемым другими людьми персонажам. Для честного PvP существуют специальные карты-арены,

Джекпот!

По мере прокачки (т.е. убийства монстров, как водится) игроку будут начислять очки джекпота. Как только специальная шкала заполнится, можно будет принять участие в розыгрыше ценных призов. Ими могут стать внутриигровые деньги, опыт, какие-нибудь бонусы или полезные предметы. Причем чем выше уровень героя, тем приятнее призы.







поклонники боев без правил по достижении 20 уровня могут нападать друг на друга где угодно (за исключением безопасных зон). Когда наскучит охотиться за другими игроками, то можно поучаствовать в масштабных сражениях между гильдиями.

Если ваша страсть к разрушениям вдруг ослабнет, можно потратить освободившееся время на созидательные занятия кузнечным делом. Эксперименты приветствуются: заточить можно буквально любой игровой предмет, начиная от верного клинка и заканчивая мельчайшим элементом экипировки. Имеющиеся вещи разрешается улучшать и обновлять чуть ли не до бесконечности — были бы необходимые ингредиенты. А еще предметы можно разбирать на полезные детали, объединять для получения бонусов и даже копировать — и все это с помощью Куба. При грамотном подходе и везении кучу хлама получится превратить во что-нибудь ценное, а из одной хорошей вещи сделать несколько не менее хороших.

Тройка, семерка, туз

Многие подумают: добротная графика, увлекательные баталии между игроками, продуманная система крафта — ну чем еще может удивить «Седьмой элемент»? А ведь у игры еще осталась пара козырей в рукаве. Это уникальная система джекпота и сверхполезные карты элементов.

Очки джекпота начисляются за убийство монстров и за выполнение заданий. Когда шкала джекпота заполнится, можно провести розыгрыш. Игрок волен выбирать желаемый приз: полезный предмет, бонус, игровые деньги или бесценный опыт. Выбрать можно что-то одно, несколько призов или даже все сразу. А что именно вам достанется и в каком количестве, зависит от вашего уровня и, конечно же, везучести.

В свою очередь карты элементов — бонусы постоянного действия. Карты можно получить за каждые два часа, про-



Гнев — это сила!

В «Седьмом элементе» рядом с иконкой героя есть специальная шкала «гнева», которая заполняется по мере того, как персонаж отправляет на тот свет монстров. Как только шкала заполнится, можно будет на короткий промежуток времени (до 60 секунд) обрести демонический облик и силу.





веденные в игре, с ростом уровня персонажа, а также купить или обменять. Грамотная комбинация, собранная в умелых руках, может стать отличным подспорьем для покорения удивительного мира Нейи.

Финальный аккорд

«Седьмой элемент» неспроста вызывает неподдельный интерес у видавшей виды игровой братии. Приятно удивляющий своей проработанностью проект непременно будет и дальше развиваться: как за счет полчищ новых игроков, так и стараниями разработчиков. CR-Space и Nival не скупятся на обещания: в обозримом будущем нас порадуют повышением максимального уровня героя, питомцами (которые по совместительству еще и ездовые животные), новыми локациями, квестами и умениями. **СИ**







Справа: Красавец-мужчина. Был бы я девочкой, непременно с таким бы подружился.

МАСШТАБНЫЕ СРАЖЕНИЯ ГИЛЬДИЙ – ОДНО ИЗ МАССОВЫХ РАЗВЛЕЧЕНИЙ В «СЕДЬМОМ ЭЛЕМЕНТЕ».





Отсюда, может быть, плохо видно, но этот человек утверждает, что он отец семерых детей. Да лааааадно!



Семен Кобылин

› Requiem Online

Requiem Online – это жестокая и кровавая MMORPG. Она непохожа на других представителей жанра, ей чужды сюсюканья и милые личики. По локациям здесь разгуливают опасные чудовищные твари, которые разлетаются на куски, когда приходит время лишить их жизни. При этом Requiem Online присутствует на отечественном рынке многопользовательских игр уже достаточно давно и хорошо знакома ценителями жанра. Поэтому мы решили узнать у PR-менеджера компании «Ингамба» Марии Капли, что изменилось с момента запуска игры, какие преобразования были проведены и есть ли жизнь после получения максимального уровня.

? Чем, на ваш взгляд, Requiem Online отличается от других современных MMO?

Главные особенности «Реквиема», которых нет в других MMORPG: прежде всего, невероятная кровавость. Каждый монстр разлетается на кровавые ошметки, заливая округу содержимым своих вен. Во-вторых, это система ночного кошмара: ночью в Реквиеме в разы опаснее, чем днем. В третьих, система Зверя: рубишь врагов и копишь ярость, которая преображает игрока в могущественного и ужасного зверя. И, наконец, действие происходит в атмосферном постапокалиптическом мире, где игрок найдет уникальный сплав технологий будущего и фэнтези.

? Какие изменения произошли в игре с момента запуска? Были ли выпущены какие-нибудь дополнения или крупные обновления?

2008: введение новой расы ксеноа, Рэволюция и эпизод 4.

2009: сезон 2 (монстры на основе эскизов русских игроков, новые маунты, локации и подземелья, арены).

2010: новая локация затерянный монастырь – подземелье, боссы и т.д.

2011: храм Эрнил и глобальное обновление системы PvP.

В целом каждый месяц добавляются новые квесты, раз в сезон – крупное обновление (подземелье или битва), раз в год – крупное дополнение.

? Насколько российская версия отстает по контенту от оригинала?

На пару недель; но для России разрабатывается эксклюзивный контент (эвенты, предметы).



Инженер крылайдера Дырявые Труселя снова с нами!

Сезон побед

В конце апреля вышло очередное крупное обновление Requiem Online, которое полностью изменило PvP-систему. Теперь учтены все пожелания игроков: убраны щиты на жертве после убийства (правда, вместо них – двадцатисекундная невидимость) и появилась возможность нападать на игроков ниже уровнем. Как от этого защититься? Вступить в сильную гильдию, завести себе крутых друзей! Помимо этого, добавилась новая тематическая битва за Черную Крепость.

В начале апреля вышло первоапрельское обновление. В течение недели игроки могли выбить из монстров загадочные предметы, использовав которые они превращались... в монстров! Или даже в рейдовых боссов! Но самое интересное: с вероятностью в 0,01% персонажи становились полностью голыми! А что, рейтинг 18+ надо оправдывать!



Что в Requiem Online больше всего нравится игрокам?

Кровавость, PvP, меньше гринда, чем в корейских играх, больше свободы действия, чем в квесто-ориентированных MMORPG; атмосфера и система PK.

Какие ивенты проводятся в игре? Отмечаются ли какие-нибудь праздники?

Международные (Новый год, например), некоторые корейские. Специально для России разрабатываются национальные (такие, как 9 Мая).

Что можно купить в игре за реальные деньги?

Вещи, повышающие комфорт в игре: маунты, петы, нарядные костюмы, расходку. Вещи Черного Рынка (так здесь назван магазин) практически не вносят дисбаланса в игру. Например, можно получить увеличение параметров на 10%.

Какими особенностями обладает система PvP в Requiem Online?

PvP достаточно многогранно. Можно участвовать в дуэлях, охотиться на игроков на локациях, обретая статус PK. Можно ходить на разные виды арен, на каждой – свои виды наград. Члены гильдий участвуют в Побоище гильдий и Войне гильдий.

Какая раса самая популярная в игре? Есть ли между ними какие-нибудь существенные различия?

Круксены – самая популярная раса, в теле представителей – механические детали. Бартуки – темнокожие великаны, из хребта которых торчат острые шипы; ксеноа – выглядят, как дети инопланетян; тураны – похожи на людей.

Как организована работа гильдий в Requiem Online?

Гильдии участвуют в двух глобальных PvP-замесах: Побоище гильдий – турнир, в котором каждые две недели делаются ставки участвующими гильдиями, за серию боев между представителями выявляется гильдия победитель, срывающая банк. Гильдия может объявить гильдии войну на день, неделю или месяц, при этом во всем мире ведутся кровопролитные схватки между ее участниками, а награду получают все участники гильдии победителя.

На что игрокам следует обратить внимание в первую очередь?

Прежде всего стоит ознакомиться с материалами на сайте, там подробно описаны различные механики игры. Например, есть подробные гайды по умениям персонажей, крафту, видам и типам PvP сражений и другие интересные статьи. Также мы рекомендуем новичкам посетить форум, где игроки всегда подскажут, как сделать определенный квест и лучше развить персонажа.

Что делать, если прокачался до максимального уровня? Как дальше жить?

Последний уровень – не конец игры. Высокоуровневые игроки участвуют в рейдах на сложнейших боссов, оттачивают мастерство в PvP – сражаются на Побоище гильдий и в массовых замесах сервер VS сервер. **СИ**

День Победы

Яркий пример события, придуманного специально для российских ценителей Requiem Online, – это празднование Дня Победы. Так, с 4 по 11 мая игроки могли выбить из монстров фрагменты флага Российской Федерации. Всего фрагментов шесть, каждый давал определенный бонус на следующие тридцать дней. Помимо этого, из противников также можно было выбить герб, который после использования давал бафф на пять минут.



















Вверху: Понятно, почему круксены – это самая популярная раса.

Слева: Ездовое животное (бесплатное!) доступно каждому игроку.



Слева: SUN Online выглядит очень хорошо. По сравнению с другими бесплатными MMO – шикарно!







Марк Кузин

SUN Online

Обычно, когда какую-нибудь MMO запускают в России, сразу говорят об отставании не только от оригинальных корейских серверов, но и от европейских и американских. Речь идет об устаревшем содержании: локациях, балансе, квестах и прочем. Когда европейцы получают последние патчи и крупные обновления, геймеры в России вынуждены довольствоваться отработанным материалом. К счастью, планы российского издателя в отношении SUN Online изменились, и игра получит последнее на сегодняшний день глобальное обновление – Limited Edition (название, конечно, дурацкое). Ради этого пришлось отложить на пару недель тестирование локализованной версии, но что поделать!

sunonline.ru

В первую очередь Limited Edition полностью переделывает систему умений. Квест на трансформацию Рыцарей-Драконов был упразднен, теперь эта способность открывается по мере прокачки. С повышением уровня персонаж получает сразу три очка умений, при этом максимальный уровень каждого снижен с десятого до пятого. Плюс, были добавлены два новых умений – одно для все тех же Рыцарей-Драконов, а другое для Берсерка (называется «Рывок» и позволяет в один скачок добраться до противника и оглушить его).

Система стихий в оригинальной игре, как показало время, не пользовалась популярностью у игроков. Ее неочевидные плюсы и минусы вынуждали игнорировать некоторые аспекты игровой механики. Поэтому ее заменили на систему элементов, которая делится на два вида: та, что отвечает за атаки, и та, что справляется с сопротивлением. Фактически, все стало как в других MMO. Чем сильнее, допустим, ледяная атака, чем больше урон наносится монстру или персонажу с низким показателем сопротивления льду. Просто и понятно!

Вдобавок ко всему в игре появились так называемые «пассивные умения». С ними тоже все должно быть понятно: есть четыре ячейки, в которые можно поставить столько абсолютно любых бонусов, независимо от класса героя и времени действия эффекта. Наконец, в игре появились предметы со слотами, в которые можно инкрустировать магические камни. Для жанра это не ново, но для SUN Online это нововведение серьезное.

Не стоит забывать и про традиционные добавки. Появились новые монстры, у старых обнаружились новые умения, открылось несколько потрясающе красивых локаций, часть которых предлагает прогуляться по берегу моря. Живность там соответствует экосистеме: закованные в «броню» крабы и прочие чудища не дадут расслабиться. Не обошлось и без обновления гардероба, но это лучше изучать самостоятельно. Вообще, все, что касается визуальной составляющей, в SUN Online всегда было на высоте. Там, где в техническом плане сложно было придумать что-нибудь новое, на выручку приходит оригинальный дизайн. Разумеется, понятно, что речь идет об азиатской MMO, и настроение здесь соответствует аналогичным представителям жанра. Но есть и уникальные черты, яркие и запоминающиеся. В Limited Edition их стало больше, и очень хорошо, что российские игроки познакомятся с ними одними из первых. **СИ**



ПОЯВИЛИСЬ НОВЫЕ МОНСТРЫ, У СТАРЫХ ОБНАРУЖИЛИСЬ НОВЫЕ УМЕНИЯ, ОТКРЫЛОСЬ НЕСКОЛЬКО ПОТРЯСАЮЩЕ КРАСИВЫХ ЛОКАЦИЙ, ЧАСТЬ КОТОРЫХ ПРЕДЛАГАЕТ ПРОГУЛЯТЬСЯ ПО БЕРЕГУ МОРЯ.

БУДЬ ХИТРЫМ!

Сэкономь 700 руб. на годовой подписке!



Супержурнал «Страна Игр» и видеожурнал Level Up!

Подписка с доставкой на 12 месяцев по цене 2300 руб.

Подписка с доставкой на 6 месяцев по цене 1300 руб.

Еще выгоднее!
Подписка на комплект РС ИГРЫ 2 DVD и СТРАНА ИГР 1 DVD на год – 3960 руб., на 6 месяцев – 2178 руб.

Это легко!

1. Разборчиво заполни подписной купон и квитанцию, вырезав их из журнала, сделав ксерокопию или распечатав с сайта **http://shop.glc.ru**.
2. Оплати подписку через любой банк.
3. Вышли в редакцию копию подписных документов – купона и квитанции – любым из нижеперечисленных способов:
   – по электронной почте subscribe@glc.ru;
   – по факсу 8(495) 545-09-06;
   – по адресу 115280, г. Москва, ул. Ленинская Слобода, д. 19, Омега плаза, ООО «Гейм Лэнд», отдел подписки.

Внимание!

Если произвести оплату в феврале, то подписку можно оформить с апреля.

Для жителей Москвы (в пределах МКАД) доставка может осуществляться бесплатно с курьером "из рук в руки" в течение трех рабочих дней с момента выхода номера на адрес офиса или на домашний адрес.

Единая цена по всей России, доставка за счет издателя.

Узнай, как самостоятельно получить журнал намного дешевле!

ЗВОНИ! ПО БЕСПЛАТНЫМ ТЕЛЕФОНАМ **8(495)663-82-77** (ДЛЯ МОСКВИЧЕЙ) И **8(800)200-3-999** (ДЛЯ ЖИТЕЛЕЙ ДРУГИХ РЕГИОНОВ РОССИИ, АБОНЕНТОВ СЕТЕЙ МТС, БИЛАЙН И МЕГАФОН). ТВОИ ВОПРОСЫ, ЗАМЕЧАНИЯ И/ИЛИ ПРЕДЛОЖЕНИЯ ПО ПОДПИСКЕ НА ЖУРНАЛ ПРОСИМ ПРИСЫЛАТЬ НА АДРЕС **INFO@GLC.RU** ИЛИ ПРОЯСНЯТЬ НА САЙТЕ **WWW.GLC.RU** В РАЗДЕЛЕ «ПОДПИСКА».

ПОДПИСНОЙ КУПОН

ПРОШУ ОФОРМИТЬ ПОДПИСКУ

Н »

- ☐ на 6 месяцев
- ☐ на 12 месяцев

начиная с ____________ 201 г.

- ☐ Доставлять журнал по почте на домашний адрес
- ☐ Самостоятельное получение

Доставлять журнал курьером:

- ☐ на адрес офиса*
- ☐ на домашний адрес**

(отметь квадрат выбранного варианта подписки)

Ф.И.О. ____________

АДРЕС ДОСТАВКИ:

индекс ____________

область/край ____________

город ____________

улица ____________

дом ______ корпус ______

квартира/офис ____________

телефон (код) ____________

e-mail ____________

сумма оплаты ____________

*в свободном поле укажи название фирмы и другую необходимую информацию

**в свободном поле укажи другую необходимую информацию и альтернативный вариант доставки в случае отсутствия дома

свободное поле

Извещение

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»
ОАО «Нордеа Банк», г. Москва
р/с № 40702810509000132297
к/с № 30101810900000000990
БИК 044583990 КПП 770401001
Плательщик
Адрес (с индексом)

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала «____________»	
с ______ 201 г.	

Ф.И.О.
Подпись плательщика

Кассир

Квитанция

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»
ОАО «Нордеа Банк», г. Москва
р/с № 40702810509000132297
к/с № 30101810900000000990
БИК 044583990 КПП 770401001
Плательщик
Адрес (с индексом)

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала «____________»	
с ______ 201 г.	

Ф.И.О.
Подпись плательщика

Кассир

Ведущие рубрики: Александр Щербаков
Святослав Торик

RETROACTIVE



Святослав Торик

1.



2.



3.



4.



ИНФОРМАЦИЯ

Год выхода:
1995
Жанр:
role-playing.turn-based.first-person
Издатель:
New World Computing/3DO
Разработчик:
New World Computing
Платформа:
PC, Game Boy Color

Heroes of Might and Magic

Герои второго десятилетия

В прошлом выпуске я начал рассказ о Джоне Ван Канегеме – талантливом, как оказалось, не только программисте, но и бизнесмене. Начав с самостоятельной продажи пяти тысяч копий своего первого проекта **Might & Magic: Book One – The Secret of Inner Sanctum**, вскоре он скупил несколько игровых фирмочек поменьше и выпустил еще несколько успешных проектов. Через десять лет за его компанию New World Computing предложили $9 млн., оставив при этом руководителем студии с полными правами, включая издательство других игр и жанровые эксперименты (увы, по большей части неудачные). Итак, наступил год 1994...

В самом начале девяностых игровая индустрия, благодаря развитию консолей и мультимедийных возможностей персональных компьютеров, росла не по дням, а по часам, взращивая как будущих лауреатов Зала Славы Академии Интерактивных Искусств, так и прислужников Корпорации Зла. Требования к качеству, а соответственно и стоимость разработки резко подскочили. Обострившаяся конкуренция выдавливала из талантливых гениев только востребованные на рынке продукты, которые были способны не просто хорошо продаться, но основать если не сериал, то как минимум поджанровую нишу.

Ван Канегему требовался проект-«паровоз», который принес бы достаточно прибыли, чтобы можно было безболезненно заниматься воплощением своих идей. Новый владелец фирмы, NTN Communications, отмечал падение стоимости своих «софтверных» активов и грозился перепродать акции NWC кому-нибудь, кто не будет церемониться с мечтателями и ждать, пока те начнут приносить настоящую прибыль. Графические

1. King's Bounty и Heroes of Might and Magic объединяет куда больше, чем кажется на первый взгляд. Например, состоящая из квадратов структура поля боя (лишь со второй части она стала заполняться шестиугольниками).

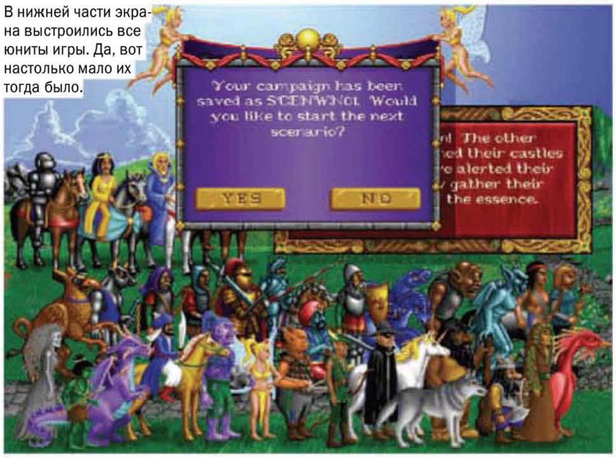
2. Потерять героя оказалось не так страшно – в ближайшей таверне можно было купить его вместе с набранными уровнями и навыками.

3. Коротенькие описания вида «герой увидел артефакт, ему навстречу выскочили минотавры, но он их победил и артефакт забрал» к четвертой части сериала превратились в целые эпические легенды на каждый сюжетный чих в кампании.

4. Кажется, «Дождь» начинается... пожертвую частью своих войск – лишь бы не становиться под расстрел вражеских лучников.



В HoMM можно было таскать с собой целый арсенал – бонусы плюсовались с каждого артефакта.



В нижней части экрана выстроились все юниты игры. Да, вот настолько мало их тогда было.

технологии (на тот момент – пока еще в виде стандарта VESA) внезапно начали набирать обороты, поэтому делать новую Might & Magic на движке четырехлетней давности было бы самоубийственно. К тому же пятая часть, по мнению Ван Канегема, изжила не только сюжет цикла, но и саму идею сплава фэнтези и научной фантастики в отдельно взятой RPG. И тут Джон вспомнил про King's Bounty, которую они когда-то сделали чуть ли не в свободное от безделья время. Популярность, несмотря на бедноватое исполнение, она принесла достаточную, чтобы возобновить работы в этом направлении – нужно было лишь навести на игру лоск, сделать ставку на качество и, в особенности, на графическое исполнение. На новый проект были брошены лучшие люди: геймдизайном занялся Фил Стейнмаер (будущий отец Tropico и Railroad Tycoon II), специально выделенные программист и дизайнер колдовали над интерфейсом, а к созданию карт-сценариев к игре, тогда еще носившей простое название Heroes, привлекли сразу трех сотрудников, не считая самого Ван Канегема.

Я не могу даже примерно подсчитать, сколько уроков было прогуляно из-за того, что мне хотелось закончить очередной сценарий Heroes of Might and Magic: A Strategic Quest (1995), притом что я и так старался встать с утра пораньше. Но их совершенно точно было больше одного. Как и в любой стратегической игре, обманчивая простота первых миссий оборачивалась долгими размышлениями над каждым ходом на более поздних уровнях, когда под началом у тебя уже с пяток героев (а ведь каждого надо обеспечить армией, опытом и артефактами!), а от количества городов голова начинает кружиться и путать арифметические действия. Немалую долю уважения заслужила графика – такого хорошего, «ровного» арта тогда не было, наверное, нигде. Все почему-то были уверены, что большое разрешение дает право использовать больше разноцветных пикселей на квадратный сантиметр, и плодили вырвиглазных кадавров. Художники NWC, однако, прозорливо сочли, что 640x480 – это не только право, но и ответственность, и подошли к отрисовке крупных объектов с особым тщанием, не забыв и про совершенно волшебные анимации. С точки зрения геймплея – вот можете плеваться и ругаться, но я до сих пор считаю, что концепция «Knowledge = количество запоминаемых заклинаний» куда интереснее, нежели примитивный «один раз выучил – трать теперь ману». С другой стороны, со времен King's Bounty осталась неприятная механика с призраками (которые мгновенно увеличивают свой отряд в зависимости от того, сколько было убито их атакой), но это скорее лишний повод поторопиться с постройкой кафедрального собора. Так что, в общем и целом, благодаря замечательным первым впечатлениям, эта игра и сейчас вызывает у меня гораздо более теплые чувства, нежели ее потомки.

Поскольку разработка игры начиналась еще под MS-DOS, то Heroes of Might and Magic сперва вышла именно на этой платформе. Однако в студии New World Computing не прошла незамеченной новая операционная система Билла Гейтса Windows 95, которая к тому же поступила в продажу одновременно с HoMM. Как результат – обновленная версия игры с новыми картами, редактором сценариев и саундтреком в формате CD-Audio ушла в релиз через полгода после этого. А музыка, я вам доложу, на том диске просто превосходная! Это был первый игровой проект исполнителя и сочинителя музыки Пола Ромеро, и с тех пор он выступал официальным композитором обоих сериалов: и Might & Magic, и «Героев» (включая выходящую в сентябре Heroes VI). Некоторые мелодии даже были включе-



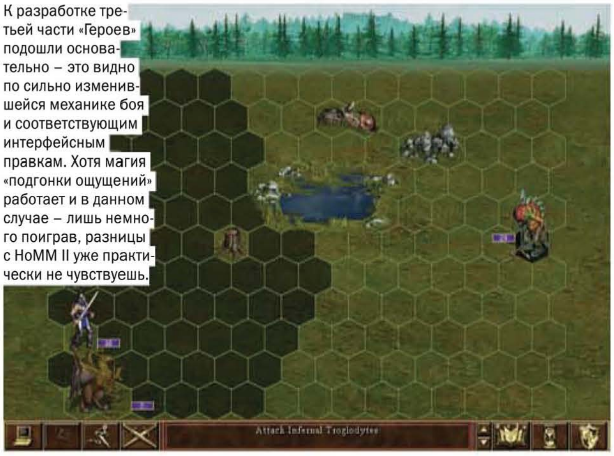
Вверху: Количество зданий в городах увеличилось раза в три – появились укрепления и разнообразная инфраструктура поддержки вроде увеличенного роста существ первого-второго уровней, рынка и так далее.



Вверху: В связи с появлением внятного сюжета, интерфейс в Heroes of Might and Magic II стал, ну, пусть будет «интерактивным»: все рамочки были окрашены в светлые тона при игре за Рональда и в черное с серым – при игре за Арчибальда.



Слева: AI несколько туговат – тактика глухой защиты с последующим раскрытием срабатывает практически всегда. Будучи любителем соло-игры (т.е. не больше одного-двух «военных» героев), только так HoMM II и проходил.



К разработке третьей части «Героев» подошли основательно – это видно по сильно изменившейся механике боя и соответствующим интерфейсным правкам. Хотя магия «подгонки ощущений» работает и в данном случае – лишь немного поиграв, разницы с HoMM II уже практически не чувствуешь.



Подземелья, придуманные в Heroes of Might and Magic III, иначе как происками дьявола не назовешь. Недаром от них отказались во всех последующих сериях.

ны в программу концертного тура Video Games Live 2010!

Но я отвлекся, извините. Портирование игры под новую платформу прошло более чем гладко. Работа с программным интерфейсом DirectX привела Джона и команду к однозначному выводу: дальше делать игры только «под Винду». Как показала история, это было очень верное решение, но, увы, запоздалое. Боссы NTN Communications уже приняли решение избавиться от акций New World Computing, поэтому они попросили Джона подыскать покупателя на собственную студию. Счастливчиком оказалась The 3DO Company, еще в октябре 1995-го сменившая ориентацию с производителя одноименной приставки на простую и безыскусную должность издателя игр для разных платформ. Как ни странно, после приобретения двух разработчиков помельче у нее все же нашлись 13 миллионов долларов, чтобы выкупить акции NWC и даже оставить Ван Канегема на должности руководителя студии. Однако весь издательский бизнес перешел к большим начальникам (которые практически ничего от него не оставили), а контроль над самой студией стал куда жестче: котировались только идеи, касающиеся вселенной Might and Magic. Как вы помните из интервью с главным Героем Меча и Магии, первым делом он потратил более полугода на разработку Might & Magic Online, но проект был закрыт по причине чрезмерно раздутых бюджетов.

А тем временем сиквел «Героев» был уже в самом разгаре. В основу движка легла windows-версия первой части, причем она была серьезно расширена и дополнена: на этот раз Стейнмаер лично занялся программированием и дизайном интерфейса, а количество художников так и вовсе увеличилось вчетверо! На этот раз было решено отказаться от крупных спрайтов, а также увеличить количество шестиугольников на поле боя – и, соответственно, тактический потенциал игры. Расширился функционал героев: у них появились трехуровневые навыки, выбираемые при каждом левел-апе, появились два новых класса со своими городами и юнитами (некоторых из них можно улучшать), а система заклинаний перешла на расходование маны вместо запоминания. Печальнее последнего пункта разве что обвисшие усы главного злодея игры Арчибальда Айронфиста, этакого Михаила Боярского, коварно лишенного шляпы. Зато новый саундтрек от Пола Ромеро побил все рекорды: к и без того прекрасным оркестровым симфониям городов прибавился натуральный оперный вокал! Впрочем, и обычные мелодии остались в памяти народной: поиск “heroes 2 grasslands” на Youtube выдает сразу несколько пользовательских аранжировок, часть из которых сам Ромеро комментирует фразами в духе «круто! я бы так не смог». Лично мне понравилась «металлическая» переделка от Harjawaldar.

Но и без музыкального превосходства вышедшая через год с лишним после оригинала **Heroes of Might and Magic II: Succession Wars** (1996) схлопотала дичайший ажиотаж: количество карт, созданных в прилагающемся редакторе и выложенных в Интернете, превзошло, пожалуй, количество самодельных уровней для Quake или Duke Nukem 3D. Часть из них даже была отобрана для специального «Золотого издания».

Отсутствие необходимости придумывать новые концепции не остановили Джона. Волей-неволей ему пришлось вернуться к теме ролевых игр от первого лица на букву «М», ведь 3DO четко дала понять, что именно она хочет получить за те деньги, которые платит своей лучшей студии. Работа над шестой частью Might and Magic началась одновременно с выходом HoMM II. Для усиления эффекта Джон связал оба цикла сюжетно – новая M&M продолжала историю двух братьев королевского рода Айронфист, вскользь упоминая некоторые события вторых «Героев», в основном саму Войну за Наследство, разумеется. С историей получилось очень удачно, но основная ставка была сделана на традиционно высокое качество и хорошую графическую составляющую, для чего уже имеющейся армии моделлеров и художников в NWC был выделено подкрепление из стана самой 3DO. Геймдизайн возглавил лично Ван Канегем, а помогали ему два других ветерана студии (Стейнмаер к тому времени ушел в собственную студию). Программисты во главе с Марком Колдуэллом создали аж два движка: Horizon для открытых территорий и Labyrinth для подземелий. Любопытную технологию использовали для отображения врагов и NPC: сначала трехмерщики создавали

Внизу: Во всех частях Heroes of Might & Magic силен был собирательный аспект. Погулял по незнакомой части карты, набрал золота, – вот и уже на армию новую накопил.



высококачественные модели и анимировали их по-всякому, затем эти секвенции записывались в виде роликов и таким образом вставлялись в игру. Так что настоящего 3D в ролевой игре нового поколения оказалось не так уж много (даже аппаратное ускорение не поддерживалось), но выглядело все это очень, очень круто для своего времени. Тестирование окончательной версии Might and Magic VI: The Mandate of Heaven (1998) проходило как на стороне разработчика, так и у издателя, что реально сказалось на качестве: впоследствии вышли всего лишь два небольших патча.

Я прекрасно помню тот весенний день, когда я купил игру («пиратку», понятное дело) и принес ее домой. По скриншотам на обложке мало что можно было понять, и мне оставалось лишь с нетерпением ждать, пока закончится инсталляция. Яркий полдень за окном понемногу сменялся тучами, и к тому времени, когда грянула гроза, я уже был в Нью-Сорпигале, изучая ассортимент магазинов и гильдий и готовясь отстреливать своих первых гоблинов. Когда же мне впервые удалось заставить себя отвернуться от монитора, лужи за окном давно просохли, а полная луна отражала вчерашний свет. До спасения репутации и усов Арчибальда было еще далеко, но кое-какой прогресс уже был достигнут – я наконец-то попал в соседнюю локацию!

Самое главное достижение Ван Канегема заключается в том, что он сохранил и развил фирменную фишку цикла: простоту освоения. Он позволил игроку смотреть точное значение здоровья в бою и переделал рюкзачный микроменеджмент по образу и подобию Diablo, а также сократил количество сопартийцев с шести до четырех и при генерации оставил лишь выбор класса. При этом он умудрился внедрить массу нового, начиная с реалтаймово-походового режима и заканчивая возможностью поливать окрестности волшебным звездным напалмом, уничтожая и монстров, и NPC одновременно. Сохранил он и основные традиции серии: левел-ап за деньги, бочки с разноцветными жидкостями и научно-фантастическая концовка присутствуют в полном объеме. Благодаря всему этому, возрождение полузабытой ролевой вселенной можно смело называть состоявшимся.

Параллельно готовилась третья серия «Героев». Правила игры естественным образом усложнились: в Heroes of Might and Magic III: The Restoration of Erathia (1999) количество городов увеличилось до восьми, а классы героев – до шестнадцати (по одному воину и магу на тип города). С учетом многочисленных заклинаний и монстров игра, на мой взгляд, превратилась в работу калькулятора больших и малых чисел с красочным интерфейсом; этакие фэнтезийные шахматы, в которых приходится держать в уме чуть ли не сотни чисел (свойств монстров) и каждый ход производить десятки арифметических действий. Впрочем, как показала практика, людей с подобным складом ума набирается прилично – для них впоследствии выпустили два дополнения, а потом и вовсе запустили серию «Хроники Героев», по сути – наборы сценариев на том же движке. И ведь некоторые до сих пор в них играют!

Вернемся лучше к M&M. Седьмая часть сериала была одобрена и запущена в производство сразу после выхода шестой. Никаких кардинальных изменений в движке не ожидалось, и вообще порой возникло ощущение, что Might and Magic VII: For Blood and Honor (1999) – это хорошо доработанная The Mandate of Heaven. Интерфейс стал поудобнее, внедрили аппаратное ускорение (в основном для отчетности и некоего подобия FSAA), появилась возможность выбора расы, но самое главное, на мой взгляд, нововведение – это Arcomage. Простая карточная игра, в которую можно поиграть в любой таверне, стала не просто отличительным символом M&M7, она породила целое фанатское движение, которое таки выклянчило себе отдельную версию для игры через локалку и Интернет. А особо неудовлетворенные поклон-

Внизу: Четвертые «Герои» привнесли нотку реализма: если герой погиб в бою, а существа выжили, то они не разбегаются. Их можно отвести за ручку в ближайший город, где их предводитель будет незамедлительно воскрешен.





Применение зелий в стратегическом бою уместнее бы смотрелись в какой-нибудь «бесплатной» MMORTS.

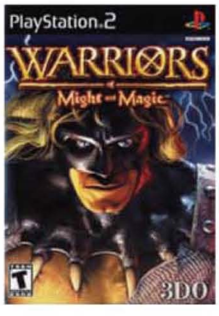
ФЭНТЕЗИЙНЫЕ ШАХМАТЫ, В КОТОРЫХ ПРИХОДИТСЯ ДЕРЖАТЬ В УМЕ ЧУТЬ ЛИ НЕ СОТНИ ЧИСЕЛ И ПРОЧИХ СВОЙСТВ МОНСТРОВ

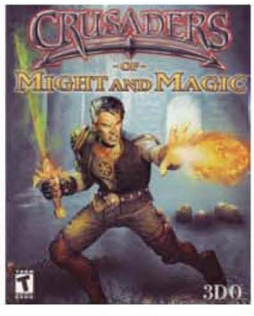
Чужие платформы, чужие руки

Серия Heroes of Might and Magic оказалась слишком уж хардкорной для консольной аудитории, поэтому были выпущены лишь две части на Game Boy Color. Несмотря на использование схожей с HoMM и HoMM II схемы геймплея, интерфейса и графики, сюжета у них не было – лишь отдельно взятые карты. Что касается «хайрезовых» Might and Magic, то им тоже не удалось вырваться за пределы системных блоков. Первой игре, которой удалось попасть на каррент-ген, стала Dark Messiah of Might and Magic, вышедшая через два года после оригинального релиза на Xbox360 с подзаголовком Elements и внушительным контентом для одного и более игроков.

Зато специально для консолей 3DO замутила линейку ролевых слэшеров. Разработкой занималась специально созданная под это дело команда. Первым делом она выпустила Crusaders of Might and Magic (1999) на Sony PlayStation и на PC. Откровением игра не стала, собрав от прессы все возможные вариации на тему «крепкого середнячка», но в целом была способна отнять несколько часов жизни. Команде дали второй шанс и даже расширили охват платформ – Warriors of Might and Magic (2000) вышла не только на PS One и PS2, но и на Game Boy Color. Увы, атака по всем фронтам провалилась, оценки выше не стали, и это направление закрыли.

Говоря о сторонних M&M-проектах при живой NWC, нельзя не вспомнить Might and Magic: Swords of Xeen (1995) – фанатский проект, подобранный и изданный Ван Канегемом под маркой New World Computing. Позднее эти же ребята, известные как Catware, сделали любопытный варгейм Star General и ролевку Shattered Light, которая слишком сильно опередила свое время. А дополнение Heroes of Might and Magic II: The Price of Loyalty (1997) разрабатывали трудолюбы из Cyberlore Studios – опытные аддоно- и сиквелоклепатели с парой собственных проектов, этакие Obsidian Entertainment из девяностых.





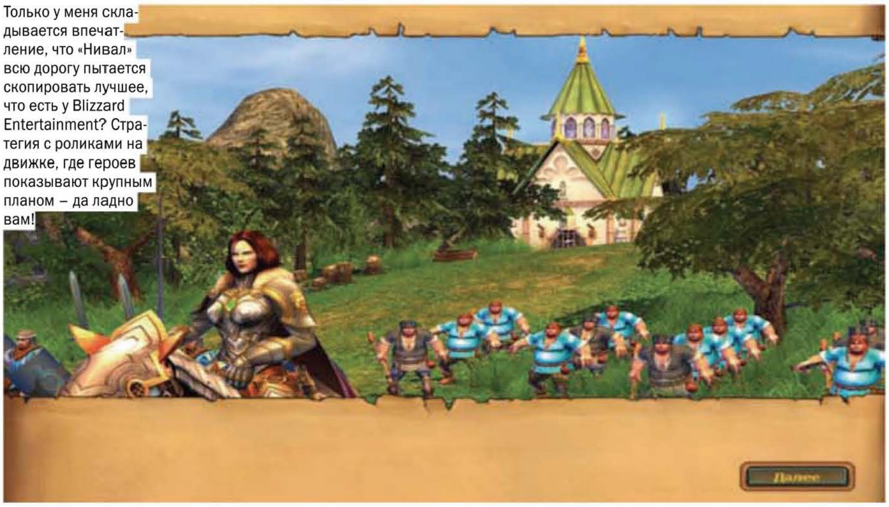
ники даже смастерили свою собственную версию виртуальной забавы – погуглите MArcomage, например.

Большинство поклонников жанра считают седьмую часть «Меча и Магии» самой лучшей из тех, что создавались в студии New World Computing, несмотря на некоторые негативные моменты. Если в 1998-м все с нетерпением ждали возрождение сериала, закрыв глаза на техническое решение, то в 1999-м поддержка Direct3D в игре от первого лица исключительно для сглаживания углов – это уже вызывало некоторые подозрения в желании здорово сэкономить на фанатах. Но менеджерам 3DO было наплевать – по их мнению, раскаленное железо следует продолжать ковать, даже если у тебя трухлявый пень вместо наковальни. Эта позиция вылилась в то, что Might and Magic VIII: Day of the Destroyer (2000) была сделана на все тех же Horizon и Labyrinth, и только ленивый критик не пнул разработчиков, не постеснявшихся работать на «софтовом» движке трехлетней давности, когда за окном стремительно росли офисы 3dfx, nVidia и ATI. К тому же сама игра была ну очень уж вторична (если не сказать «третична»): сюжет терялся после первых двух-трех часов игры, механика «квестгивер – подземелье – квестгивер» ничуть не изменилась, а баланс классов здорово подпортил дракончик, при должном развитии способный заменить всю партию. Помню, среди фанатов считалось «фу-фу» проходить MM8 с драконом, просто потому, что это был самый натуральный чит. Единственными положительными чертами «восьмерки» можно назвать музыку да дизайн уровней – одни только элементальные планы чего стоят (особенно водный!).

В конечном итоге Ван Канегем все-таки уговорил 3DO оплатить лицензию на движок LithTech Talon. Это позволило NWC заняться сразу несколькими игровыми проектами, первый из которых появился полтора года спустя. Legends of Might and Magic (2001) – самая малоизвестная игра сериала, но самая удивительная, ведь ее концепцию так никто и не смог повторить (кроме разве что Savage: The Battle for Newerth, но там другая степь немножко): командный мультиплеерный шутер а-ля Counter-Strike или Team Fortress с классовой и экономической системой, только в фэнтэзи-сеттинге с соответствующими причиндалами вроде мечей и магии. В игре было четыре режима: аналоги CTF, спасения заложников и сопровождения VIP, а также Slay the Dragon – это когда есть две команды и дракон; кто победит дракона, тот и выиграет. Удовольствия, помню, было море! К сожалению, несбалансированность классов и туговатое управление не добавили LoMM очков, к игре выпустили один патч да и забыли про нее. Найти сейчас лицензионную версию (для игры по TCP/IP нужны разные ключи), к сожалению, нереально.

Джона весьма напряг тот факт, что издатель не дал довести игру до ума, заставив выпустить ее слишком рано. Не нравилась ему и тенденция к небрежным попыткам охватить все, что плохо лежит –

Только у меня складывается впечатление, что «Нивал» всю дорогу пытается скопировать лучшее, что есть у Blizzard Entertainment? Стратегия с роликами на движке, где героев показывают крупным планом – да ладно вам!



от версий HoMM для Game Boy Color до римейка King's Bounty на PS2 и многочисленных выпусков Heroes Chronicles – невразумительных игровых сценариев без единого нововведения, зато с короткими эксклюзивными видеороликами. Над следующими проектами он работал уже чисто номинально, передав практически все полномочия сотрудникам и менеджерам из 3DO. Наверное, именно поэтому в конце марта следующего года вышли две самые недоделанные игры компании.

Точнее, не так – «самые революционные игры сериала», просто результативность у этих революций несколько сомнительна. Во вступительном слове в руководстве к Heroes of Might and Magic IV (2002) Ван Канегем пишет, что при создании новой части его команда прислушивалась к пожеланиям игроков, и результат, мол, налицо. Уж не знаю, кто там из игроков просил сделать героя играбельным персонажем на поле боя (в том, что таковые найдутся, я не сомневаюсь), но «туман войны» – это явный перебор, не говоря уже про ежедневный прирост существ. Единственной жемчужиной в этой кучке несуразностей сверкает система классов, в рамках которой можно собрать действительно уникального героя, а не универсального гиганта, упирающегося головой в level cap данной карты. Новый движок уже тогда выглядел как поделка старшеклассников, а дизайном объектов, похоже, никто толком не руководил – настолько несочетаемых деталей ландшафта доселе в цикле не встречалось. Анимации в бою ничего кроме удивления не вызывали – понятно, что из-за смены перспективы приходилось делать раза в полтора больше проекций, чем раньше, но не экономить же на них! А интерфейс? Вот зачем было его трогать, если все равно ничего нового в управление не добавили?

Впрочем, если четвертых «Героев» еще можно с некоторой натяжкой (после трех патчей и двух аддонов, ага) назвать «самой недооцененной», то Might & Magic IX: Writ of Fate (2002) уже ничто не могло спасти. Графический дизайн, несмотря на заявленное и даже местами очевидное трехмерье, оказался отвратительнее, чем в любой из «двухмерных» версий игры. Куча багов не давала выполнить



несколько побочных заданий и повысить класс персонажей. Интерфейс так и напрашивается стать главным героем главы «Самая неудобная система управления в играх» в книге рекордов Гиннеса. Боевка не поменялась ни на йоту, что для проекта с таким количеством революционных изменений весьма странно. Нет, серьезно, игра реально метила в перезапуск сериала: новая система развития персонажей с классами-профессиями, упрощенные школы заклинаний, зачатки диалоговой системы, айтемизация а-ля Diablo – все это могло стать началом крепкой дружбы разработчиков и игроков. Но, увы... отдельные фанаты, вооружившись инструментарием LithTech2, сумели расковырять движок и своими силами исправить часть багов (неофициальный патч 1.3 легко найти в Интернете), однако было уже поздно.

Что было дальше, вы уже знаете из интервью с Джоном Ван Канегемом. Вскоре после мартовского дуплета разработчиков слили в одну команду, которая

Вверху: Пожалуй, зря я ругался на интерфейс Heroes IV. Пятая часть куда суровее.

Внизу: В Heroes of Might and Magic Online, разумеется, нет никакого открытого мира на всех – есть стандартное лобби и инстанс-миссии плюс всякое PvP. Но очень уж увлекательно! Сколько еще Ubisoft будет тянуть с европейским релизом?



еще какое-то время занималась дополнениями к HoMM IV, после чего издательство 3DO обанкротилось окончательно, потянув за собой и все внутренние студии. В 2004-м Ван Канегем пришел в NC Soft, где вместе с Ричардом Гэрриотом работал над некоей MMORPG (нет, не Tabula Rasa), а через полгода набрался денег, смелости и партнерства с Ларсом Батлером, чтобы основать Trion Worlds и перетащить туда немалую часть бывших коллег. Что из этого получилось – читайте рецензию на Rift. Два года назад он покинул свой старт-ап и влился в дружную семью Electronic Arts, где занялся мультиплеерно-онлайновым направлением сериала Command & Conquer.

Бренд Might and Magic был выкуплен издательством Ubisoft за $1300000 долларов. За восемь лет, прошедших с этого памятного момента, были выпущены Heroes of Might and Magic V (2006) от «Нивала», новое экшн-ролевое ответвление Dark Messiah of Might and Magic (2006) и какая-то жуткая смесь из «Героев» и Puzzle Quest под названием Might & Magic: Clash of Heroes (2009) – она вышла на NDS, а впоследствии HD-римейк всплыл и в консольных сетях. Параллельно с написанием этой статьи я играл в закрытый бета-тест браузерной игры Heroes of Might and Magic Online. Kingdoms (2011). Если вкратце: типичный «Травиан», только ну очень уж неторопливый, и от настоящих «Героев» практически ничего не осталось. Что касается официальной Heroes of Might and Magic Online (2010), то она уже год как работает в Азии (Ubisoft сублицензировала бренд китайскому разработчику/издателю TQ Digital), но сроков выпуска европейской версии пока никто даже не пытается называть. Добавлю, что игра – чрезвычайно аддиктивна, но слишком уж... «китайская», если вы меня понимаете.

А осенью нас ждет самое что ни на есть продолжение стратегического цикла – Might and Magic: Heroes VI от малоизвестных венгров. Также на полных парах под флагом Nival Network приближается King's Bounty On... кстати! Совсем забыл!

Права на King's Bounty, шедшие в пакете с HoMM, были впоследствии выкуплены у «Юбиков» фирмой 1С, которая распорядилась с виртуальным богатством самым оптимальным образом: предложила разработчикам из Katauri Interactive, делавшим похожую игру под названием Battle Lords, заняться созданием проекта-наследника «Королевской награды». Предложение было встречено с огромным энтузиазмом, и к данному моменту KB-лицензия породила проекты King's Bounty: Легенда о рыцаре (2008) и King's Bounty: Принцесса в доспехах (2009) плюс дополнение King's Bounty: Перекрестки миров (2010). А вот дальше судьба возрожденного сериала складывается по нередко встречающемуся в индустрии сценарию: Katauri делают полностью онлайновую Royal Quest – без лицензии, но с привычным геймплеем и в знакомом арт-стиле. А титулованный и полностью лицензионный King's Bounty Online разрабатывают их земляки, студия Kranx Productions (по заявлению главы студии – не без помощи самих «Катаури»). Дата выхода, как уже отмечалось, назначена на осень этого года.

На этом я завершаю свой рассказ о магии, мечах и героях и передаю слово нашему гостю. Свое мнение по поводу судьбы NWC, технических аспектов разработки и современного положения дел в индустрии высказывает Марк Колдуэлл, «Служащий №1» компании New World Computing. **СИ**

ИНТЕРВЬЮ

Марк Колдуэлл

- соосноватeль и старший вице-президент **New World Computing**
- вице-президент по разработкам **3DO**
- директор по развитию PC-продукции **Midway Games**
- вице-президент по разработкам **Disney Interactive Media Group / Playdom**



Вы были в New World Computing с самого начала (по крайней мере, так утверждается в официальной истории). Как вы познакомились с Джоном Ван Канегемом и как вам с ним работалось? Вы, как и он, тоже увлекались настольными играми?

Мы с Джоном познакомились еще детьми, как раз за игрой в D&D. На какое-то время мы потеряли друг друга из виду и встретились уже после того, как я отслужил в ВВС США. Мы разговорились о старых добрых временах и выяснили, что оба увлекаемся компьютерами. Джон к тому времени уже работал над Might and Magic, поэтому я предложил свою помощь. После работы и по выходным я приходил к нему, мы работали над игрой, в итоге закончив ее в ноябре 1986-го. Программированием в основном занимался Джон, я в этом плане помог совсем чуть-чуть ближе к концу.

Каково это было в самом начале вашей карьеры – создавать игру с нуля (Ван Канегем рассказал нам в интервью, что ему пришлось написать целую операционную систему!), потратив на нее три года? Почему вы были так уверены в успехе Might and Magic: Book One, когда вокруг было полно возможностей для программиста в любой другой компании?

Да уж... проблема с дисковыми системами (Apple DOS и ProDOS) заключалась в том, что она жрала кучу оперативки и очень медленно работала с дисковым пространством. Так что Джон написал программу RWTS (ReadWriteTrackSector), которая искала нужный стартовый сектор, считывала указанное количество секторов и возвращала данные. У нас был лист бумаги, который служил нам Картой Диска: мы закрашивали на ней сектора, указывая, какие из них используются нашими данными. Мы здорово сэкономили на отсутствии файловой таблицы (FAT), ведь наши исходники считывали смещение данных и их длину, а не файлы как таковые.

А что касается возможностей для программиста в других компаниях – тут такая штука, что мы с Джоном были друзьями и вместе шли к одной цели, а это многого стоит. Деньги были для меня не важнее удовольствия, которое я получал от процесса, мы ведь делали игру, в которую хотели играть сами.

Вы начинали как обычный программист и выросли в полноценного продюсера всех проектов компании, включая серию Might and Magic, – такого не каждый разработчик способен добить-

ся. А что вам лично нравилось больше – разрабатывать и укреплять существующие бренды компании, работать над экспериментальными проектами (например, Zephyr и Iron Cross) или продюсировать игры сторонних студий – такие как великолепная адвенчура Inherit the Earth и анимационный шутер Wetlands?

Вообще, моя должность «Служащего №1» (сооснователь или первый нанимаемый в компанию сотрудник) давала мне возможность роста вместе с компанией. Я пользовался этими возможностями, чтобы нанимать и обучать людей, брать на себя дополнительные обязанности и ответственность. Больше всего мне нравилось работать с новыми IP, расширяя нашу аудиторию и, соответственно, бизнес... порой это были хиты (Heroes), а порой это были игры, о которых вы никогда не слышали. Однако нет ничего приятнее, чем запускать в продажу качественный продукт, на который мы можем рассчитывать в плане успеха.

? Кому в голову пришла светлая идея вытащить Arcomage из Might and Magic VI и сделать ее отдельной игрой? Вы играете в какой-нибудь из ее многочисленных онлайновых клонов?

Все началось с задумки добавить мини-игры в очередную Might and Magic – такие простые развлечения, в которые можно поиграть в таверне или дома у дружественного NPC. Мы заключили договора с несколькими разработчиками на создание таких игр. Одной из них была Arcomage, в которую мы буквально влюбились! Настолько, что сначала мы запихнули ее в Might and Magic, а потом вытащили оттуда.

? В старые времени программирование было сродни изучению вселенной без скафандра – его сначала надо было самостоятельно сшить. Сегодня в вашем распоряжении целый флот космических кораблей: Microsoft Visual Studio с тонной фреймворков, Adobe Flash, инструменты для совместной работы и отслеживания багов, множество серверных решений и так далее. Вы все еще считаете, что создание игр – это непростое занятие?

Создание игр сегодня КУДА СЛОЖНЕЕ. Существует такое огромное количество инструментариев с открытым кодом, что в них можно попросту затеряться – кто что написал, какая программа что делает. В те далекие времена у меня было 16 килобайт ОЗУ, и я мог запомнить каждую строчку кода, и если что-то не работало, то я точно знал почему. Сегодня, конечно, инструментарий получше, но я все равно скучаю по ассемблеру для Apple II :)

? Вопрос, который мучит меня уже лет пятнадцать. Изначально Heroes of Might and Magic разрабатывалась под MS-DOS (а занимались этим целых пять программистов плюс еще парочка на подхвате). Через несколько месяцев после выхода игра была портирована под Windows 95, да еще к ней прилагался редактор сценариев, – это все делалось на новом движке с использованием всех старых форматов или это была просто рекомпиляция отдельных функций (я обратил внимание, что игра требует библиотеки WinG и DirectDraw)? Хочу отметить, что движок получился хороший – HoMM III и сегодня выглядит бодрячком (чего нельзя сказать про Heroes IV).

Программирование под DOS позволяло пользоваться всеми ресурсами компьютера. Мы записывали данные в ОЗУ куда хотели и когда хотели. Программирование же под Windows заключалось в том, чтобы заставить ее рисовать. Просто она не умела этого делать (кроме как заполнять линии и рисовать квадраты, но не более того), а нам нужен был прямой доступ к видеокарте. Microsoft предложила WinG и, чуть позже, DirectDraw. Игровой движок был один и тот же, мы просто поменяли отдельные обращения на вызов библиотеки WinG, а все остальное осталось таким же. Соглашусь насчет Heroes IV – это было позорище, но нам просто не дали времени доделать ее...

? Вы помните игру Multimedia Celebrity Poker? У меня есть теория, что после всей этой возни с хромакеем, конвертацией и компрессией видео (все для «маленькой игры в покер») было настолько трудоемким, что впоследствии в студии было строго запрещено пользоваться живым видео в играх. Вы можете подтвердить или опровергнуть эту теорию?

MCP была супервещью. Она заметно опередила свое время... нет, никаких запретов из-за нее не было. Она стала такой лакмусовой бумажкой, одной из игр-тестов, которые мы создавали, чтобы определить, во что люди хотят играть. Нам-то она нравилась по умолчанию (собственно, поэтому мы ее и сделали), но мы не были уверены, что публика примет ее достаточно тепло. К тому же это была попытка обратиться к более казуальной аудитории – ведь хардкорных геймеров мы и так уже «подсадили» на нашу продукцию. На тот момент на рынке было полно успешных игр такого рода, так что мы просто запустили еще одну. Но, как я уже говорил, она слишком опередила свое время... а сегодня на телевидении «Покер со знаменитостями» уже давно не редкость. Мы знали, что так и будет, просто не знали когда.

? Судя по вашей «проектографии», вы покинули NWC/3DO незадолго до падения компании. Не имею права спрашивать о причинах, но задам такой вопрос: как вы считаете, вы бы смогли вновь работать с Джоном Ван Канегемом или кем-нибудь из менеджмента 3DO?

Я ушел примерно за год до развала 3DO, чтобы создать свою компанию по разработке онлайновых игр. И хотя мы так ни одну и не выпустили (по разным причинам, но в основном нам просто не повезло с издателем), это никак не связано с NWC или 3DO, кроме того, что 3DO упорно не хотела давать деньги на разработку MMO (по крайней мере, такой, которую я задумывал). Что касается работы с Джоном… КОНЕЧНО! С огромным удовольствием!

? Хочу немного поговорить о вашей нынешней должности: вице-президент по технологиям социально-игрового гиганта Playdom. За последний год в офисах социальных компаний были замечены целые табуны легенд игровой индустрии. Но ведь у этих игр совсем другая аудитория, отличающаяся от хардкорных геймеров – сложно ли ветеранам подстроиться под новые условия? Поскольку вы все это наблюдаете изнутри и обладаете аналогичным опытом, каково ваше мнение на этот счет?

Социальный гейминг во многом полагается именно на технологии. В браузере или flash-приложении все выглядит достаточно просто и примитивно, но ты попробуй обработать по миллиону клиент-серверных транзакций в секунду. Это нелегко, и мы постоянно сталкиваемся с препятствиями при создании новых игр и расширении старых. Социальный гейминг – это такая же платформа, как Xbox 360, Nintendo Wii, да и вообще как любая консоль. Социальные игры подгоняют прогресс – сегодня это в основном Flash, а завтра это будет полноценное 3D с поддержкой всех браузеров, всех операционных систем и всех устройств. Да, конечно, ты можешь продать 8 миллионов копий Red Dead Redemption и радоваться, но у нас аудитория составляет 40 миллионов пользователей в месяц. И этот показатель постоянно растет. Социальная игра стоит пару миллионов долларов... против $50 миллионов за Call of Duty. Мы можем позволить себе совершать ошибки и экспериментировать с огромной публикой. В этом году у нас выходит 12 игр, и нам достаточно одной успешной, чтобы обставить CoD. А что если таких игр будет две или три?

? Если вам есть что сказать ретрогеймерам – тем, кто до сих пор любит и играет в King's Bounty, Might & Magic, Heroes of Might & Magic, пожалуйста, не стесняйтесь.

Продолжайте играть! Я сам периодически запускаю старые игры... даже не могу поверить, что они до сих пор вызывают теплые чувства, ведь PC как платформа за последние годы сильно изменился. Когда-то мы даже предположить не могли, что будут такие вещи, как 240 кадров в секунду при разрешении в 1080p. Ну и еще мне очень по душе тот факт, что Ubisoft занимается развитием лицензии и продолжает поддерживать аудиторию сериала. Так держать! **СИ**



6 номеров **564 руб.**
13 номеров **1105 руб.**



6 номеров **785 руб.**
12 номеров **1420 руб.**



6 номеров **1110 руб.**
12 номеров **2016 руб.**



6 номеров **810 руб.**
12 номеров **1470 руб.**



6 номеров **1260 руб.**
12 номеров **2200 руб.**



6 номеров **1260 руб.**
12 номеров **2310 руб.**



6 номеров **900 руб.**
12 номеров **1720 руб.**



6 номеров **1300 руб.**
12 номеров **2300 руб.**

ПОДПИШИСЬ!

shop.glc.ru

ВЫГОДА + ГАРАНТИЯ

Редакционная подписка без посредников – это гарантия получения важного для Вас журнала и экономия до 40% от розничной цены в киоске

8-800-200-3-999



6 номеров **1130 руб.**
12 номеров **2060 руб.**



6 номеров **890 руб.**
12 номеров **1630 руб.**



6 номеров **630 руб.**
12 номеров **1130 руб.**



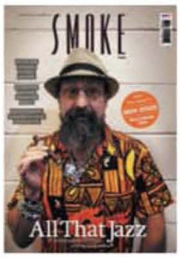
6 номеров **765 руб.**
12 номеров **1380 руб.**



6 номеров **960 руб.**
12 номеров **1740 руб.**



6 номеров **1300 руб.**
12 номеров **2300 руб.**



3 номера **630 руб.**
6 номеров **1140 руб.**



6 номеров **1260 руб.**
12 номеров **2200 руб.**



6 номеров **2205 руб.**
12 номеров **3890 руб.**



6 номеров **2150 руб.**
12 номеров **3930 руб.**



6 номеров **2178 руб.**
12 номеров **3960 руб.**

(game)land
МЕДИА ДЛЯ ЭНТУЗИАСТОВ

Кросс-формат

Выдуманные миры в кино, литературе и видеоиграх



Лилия
Дунаевская



Христианство в японской масскультуре

Понятия христианства и японской культуры многими рассматриваются как полярные, практически никогда не пересекающиеся, иногда даже враждебные. Виной такому положению вещей непонимание исторических реалий (множество людей до сих пор искренне считают, что вплоть до XX века японцы не были знакомы с западными религиями) и чрезмерное преувеличение разницы в мышлении японцев и западных народностей. Конечно, нет дыма без огня, и некоторые стереотипы об искаженном восприятии японцами христианского мировоззрения имеют под собой реальное обоснование (например, отсутствие в традиционной японской культуре понятия «грех»), но само количество этих стереотипов неприятно удручает. Данная статья не ставит перед собой цели полностью развенчать подобные мифы, равно как и упомянуть все те произведения современной японской культуры, в которых присутствуют связанные с христианством элементы. Скорее, она направлена на то, чтобы представить общую и по возможности целостную картину.

Преданья старины глубокой

«…посудите сами, ведь если вместе с богом южных варваров в Японию является и дьявол южных варваров, естественно, что вместе с благом к нам обычно попадает из Европы и скверна».

Р. Акутагава. *«Табак и дьявол»*

На сегодняшний день в Японии, которую часто представляют как одну из наиболее атеистических стран современности, насчитывается порядка полутора миллионов христиан – учитывая численность населения, цифра более чем скромная. Приблизительно треть от общего количества составляют католики, в то время как приверженцев православия насчитывается всего тридцать с половиной тысяч. Впрочем, ничего удивительного в таком положении вещей нет, ведь миссионерская деятельность православной церкви на территории Японии развернулась лишь в конце XIX века под руководством архиепископа Николая (о нем подробнее читайте во врезке). У последователей же католицизма была фора в несколько столетий, и, несмотря на все те притеснения, которые терпели последователи христианства на территории Японии в течение многих лет, ростки их учения укоренились рано, и плоды их куда обильнее.

Формально датой начала распространения учения Христова на японской земле можно считать 15 августа 1549 года – день, когда Франциск Ксаверий, один из наиболее почитаемых католической церковью проповедников, близкий друг Игнатия Лойолы и один из основателей ордена иезуитов, ступил на берег Кюсю –

Вверху: «Союз серокрылых» активно использует христианскую символику, но посвящен не столько теологии, сколько рефлексии и человеческим взаимоотношениям.



Знаменитая гравюра с первыми японскими миссионерами.



Один из памятников полулегендарному Амакусе Сиро.



Вверху: Участь многих японских христиан была незавидна.

самого южного из четырех крупных островов. Это обстоятельство, кстати говоря, и послужило причиной того, что всех европейцев, приплывавших в Японию в эпоху Муромати, включая собственно миссионеров, окрестили не самым уважительным прозвищем «южные варвары». В Японии ко времени прибытия Ксаверия вовсю процветал буддизм, гармонично соседствуя с синтоизмом, однако благодаря активным стараниям предприимчивого португальца новое верование быстро смогло найти себе последователей: за два года, которые Ксаверий провел в Японии, в христианство успели обратиться около двух тысяч человек из разных сословий. Бурно развивавшиеся торговые отношения между Японией и Португалией способствовали росту популярности новой религии, тем более что сам Ода Нобунага активно покровительствовал миссионерам и оказывал им всяческое содействие, некоторые из его сыновей даже приняли крещение. Несложно догадаться, что Нобунага, вошедший в историю Японии как жестокий и беспринципный воитель, поощрял деятельность иезуитов по сугубо политическим мотивам: португальцы были для Японии основными поставщиками огнестрельного оружия, которое Нобунага, заполучив расположение заморских гостей, мог покупать по сниженной цене. К тому же, среди противников сёгуна числились крупные буддистские монастыри, так что понятно, насколько на руку ему было увеличение количества христиан среди подданных. За время жизни Нобунаги в стране было воздвигнуто множество церквей, а количество крещеных японцев достигло двухсот тысяч. После его гибели фактическая власть в стране перешла к его генералу Тоётоми Хидэёси, и в истории христианства в Японии начался новый виток.

Первое время Хидэёси действовал по примеру своего предшественника, видя в миссионерах своих союзников, но довольно скоро его отношение к проповедникам слова Христова сильно ухудшилось. Одной из важнейших причин такого поворота стала невозможность закрывать глаза на бесчинства, творимые португальскими священнослужителями вопреки их проповедям. К тому же, определенные опасения вызывала и скорость, с которой возрастало число верующих: они теперь могли стать реальной угрозой для правящей верхушки.

Точкой кипения же стали разногласия и борьба между самими миссионерами: португальцами-иезуитами и испанцами-францисканцами. В 1597-м в Нагасаки было распято двадцать шесть христиан, в основном японцев (их католическая церковь причислила к ряду святых мучеников) – и это стало лишь началом жестоких гонений. Год спустя Хидэёси отошел в мир иной, и место его занял не кто иной, как Иэясу Токугава.

Придя к власти, Токугава пошел вопреки генеральной линии Хидэёси, на-





Многие из вас наверняка помнят недавний прецедент с выставленными в молодежном лагере на Селигере рисунками в стиле «японской мультипликационной анимации», на которых были изображены канонизированные православной церковью святые. Он вызвал неоднозначную реакцию как со стороны православных, многие из которых сочли подобное творчество святотатством, так и среди анимешников, которых не устроил уровень рисовки. Оставив в стороне вопрос качества, все же стоит отметить, что схожесть фанарта с оригиналами (иконами или же фотографиями) довольно мала; особенно это заметно в случае с архиепископом Николаем Японским, получивший такое прозвище в результате своей миссионерской деятельности. Архиепископ Николай (в миру Иван Касаткин) начал проповедовать на территории Японии в 1861 году в возрасте двадцати пяти лет. В результате его упорной многолетней деятельности число православных японцев ко времени его кончины достигло многих тысяч. Миссионер хорошо знал японский язык, переводил на него священные для христиан тексты, активно занимаясь просвещением и благотворительностью. Свою деятельность он не прекратил даже на время Русско-японской войны, по возможности оказывая поддержку русским военнопленным. Умер архиепископ в 1912 году, а почти шестьдесят лет спустя православная церковь причислила его к лику равноапостольных святых (данный чин обычно присваивается крупным проповедникам христианства, таким как император Константин, князь Владимир, царица Грузии Нина и прочие).

деясь наладить теплые взаимоотношения с португальцами: как и прежде, они поставляли японцам огнестрельное оружие, значимость которого в локальных военных конфликтах возрастала все более. Но очень быстро он последовал примеру предыдущего правителя, поскольку ситуация в стране продолжала обостряться. В Японию стали прибывать корабли из Англии и Голландии, жители которых, как известно, были протестантами. Окончательное решение было принято в 1614 году, когда Токугава издал закон о высылке всех европейских миссионеров с территории Японии и полном запрете на исповедание христианства. Поскольку многие люди не желали менять своих религиозных убеждений, два года спустя закон пришлось ужесточить, назначив мерой наказания смертную казнь. По степени жестокости гонений сёгунат уподобился римским императорам: организовывались целые карательные отряды, совершавшие рейды на юг страны (где по понятным причинам было наибольшее количество христиан), где всех японцев, не пожелавших отказаться от веры, сурово пытали и убивали. Не одна тысяча верующих пали жертвами действий Токугавы, причем казни продолжались и после смерти Иэясу, при его сыне и внуке, Токугаве Иэмицу, на время правления которого пришлось восстание в Симабаре (городе на юге страны, недалеко от Нагасаки), большая часть участников которого были христианами. Лидером восстания стал шестнадцатилетний Амакуса Сиро (читателю, возможно, известный как персонаж первого Samurai Shodown), взявший себе христианское имя Иероним. Несмотря на то, что большая часть участников восстания были крестьянами, их борьба с самурайскими войсками сёгуната продолжалась почти полгода, но в итоге победа все-таки досталась власть имущим. В результате были казнены более тридцати тысяч человек, включая самого Сиро, а замок Хара, в котором держали оборону повстанцы, сожжен дотла.

Проанализировав причины восстания и влияние европейских проповедников на умы японцев (несмотря на формальный запрет, они тайком продолжали свою деятельность на территории Японии, поскольку торговые границы с западом были открыты), Иэмицу пришел к неутешительным выводам. Иноземное влияние в целом и распространение христианства в частности легко могло превратиться в реальную угрозу национальному единству, и Токугава принял радикальное решение. В 1639 году был принят закон, согласно которому иностранным кораблям было запрещено входить в японские гавани. Нагасаки стал единственным в государстве городом, где могли раз в год швартоваться торговые суда из Китая и Голландии, что помогло справиться с христианской экспансией, хотя исповедники веры продолжали жить на территории империи, тщательно соблюдая конспирацию.

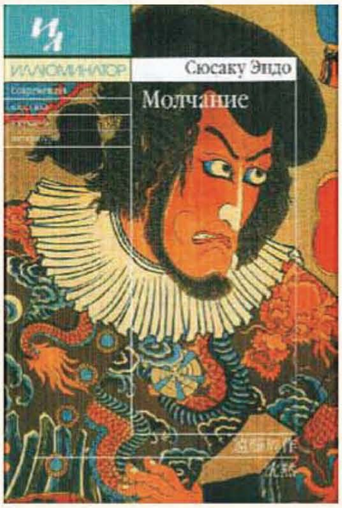
Открыто объявлять себя христианами японцы смогли только во второй половине девятнадцатого века, в эпоху Мэйдзи, когда «железный занавес» был снят, а император Муцухито, уповавший на сотрудничество с Европой и США в своей борьбе с сёгунатом за реальную власть в Японии, всячески поддерживал западничество. Японцы-христиане могли теперь не опасаться за свою жизнь, а в стране возобновилась миссионерская деятельность (к этому же времени относится и появление на территории Японии православных проповедников из Российской империи). Это принесло определенные плоды, но в тридцатые годы в стране воцарились националистические настроения, что, конечно, никак не способствовало популярности чужеземной религии. В послевоенное время в Японию вновь хлынули католические и протестантские священники, но былого успеха им достичь не удалось, и на сегодняшний день, как уже говорилось выше, число японцев, исповедующих христианство, крайне мало.

Впрочем, это совершенно не влияет на популярность отдельных религиозных атрибутов; уже тот факт, что данная статья посвящена связи христианства и японской массовой культу-


Даймё Хусто Такаяма из религиозных убеждений покинул родину в 1614 году и отправился проповедовать на Филиппины.




Син Коямада не только режиссировал Good Soil, но и сыграл там главную роль – самурая, не желающего отречься от веры.



Вверху: «Изображение девы Марии с младенцем начала прошлого века.

Слева: «Русскоязычная обложка романа Эндо.

Справа: Место воскрешения погибших в бою героев из Final Fantasy II (версия для PSP) заметно напоминает внутреннее убранство католических соборов.



Слева: Тайная христианская община из Samurai Champloo.

ры, красноречиво говорит о масштабности этого явления. Как жившие в XVI веке японцы радостно надевали нательные крестики в качестве оберегов от злых духов, так и их далекие потомки 25 декабря поздравляют друг друга: «Мэри Курисумасу»!

Как ни странно, весьма любопытная история японского христианства сама по себе слабо представлена в произведениях искусства, хотя приятные исключения все же существуют. Так, в 1966 году талантливый японский писатель Сюсаку Эндо выпустил роман «Молчание» (выходил и на русском языке) о трудностях, которые претерпевали португальские миссионеры, вынужденные тайно вести свою деятельность после ее запрета. Определенное внимание теме «подпольных» японских христиан было уделено в аниме-сериале «Самурай Чамплу», где один из важнейших для сюжета персонажей оказался выжившим участником Симабарского восстания. Кстати говоря, примечателен сериал еще и тем, с какой изобретательностью и иронией он описывает взаимоотношения японцев и гайдзинов в эпоху Эдо: чего только стоит история голландца-гея, тайком проникающего на представление кабуки, где, как известно, женские роли исполняли миловидные юноши. В 2007 году в США вышел посвященный восстанию короткометражный фильм «Добрая земля» (Good Soil) режиссера Сина Коямады (в России он более известен как исполнитель роли Нобутады из «Последнего самурая»), но широкой известности он, к сожалению, не получил из-за особенностей распространения. Зато – и тоже к сожалению – куда более известно аниме Makai Tenshou (у нас выходило под названием «Воскрешение ниндзя»), низкобюджетный мистический боевик конца 90-х с изобилием кровавых и эротических сцен, повествующий о противостоянии божественного Амакусы Сиро и ниндзя Дзюбея. При этом посвященные Японии времен Нобунаги и первого Токугавы популярные видеоигры вроде Samurai Warriors или Shogun Total War религиозную тему предпочитают обходить стороной – возможно, что и к лучшему.

Винегрет-ширпотреб

«Христианство без божественности Христа – нечто вроде черепашьего супа без черепахи»

Г. Гейне

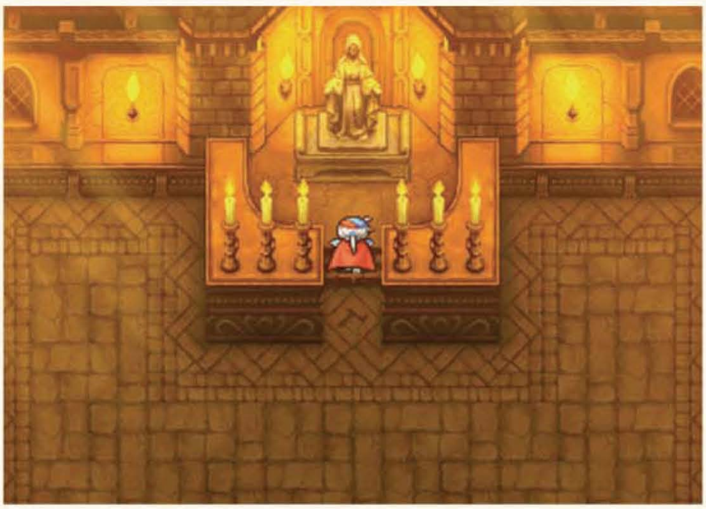
Чаще всего, как несложно догадаться, христианство в произведениях японской медиа-культуры представлено поверхностно, обычно отдельными атрибутами и символикой, отсылками к легендам (часто апокрифичным, например, о святом Граале) или же клише. К последним можно отнести архетипичные образы священнослужителей, монашек, да и просто верующих, которые обычно представляются либо добродушными простаками, либо упертыми фанатиками. Что же до атрибутики, то здесь важен эстетический компонент, отличными примерами которого могут послужить изображения добрых духов как ангелов с пышными крыльями, свадебные обряды (почти всегда изображающиеся как венчание в католическом храме) или же распятия в качестве декоративного элемента. Ситуации, когда в аниме жрецы в борьбе с тэнгу, например, используют святую воду и энергию, ниспосланную пресвятой девой, встречаются, прямо говоря, весьма часто. Стереотип христианского священника-экзорциста, борца с нечистой силой, плотно укоренился в сознании японцев, что, конечно же, нашло свое отражение в проектах, посвященных популярной нынче вампирской тематике.

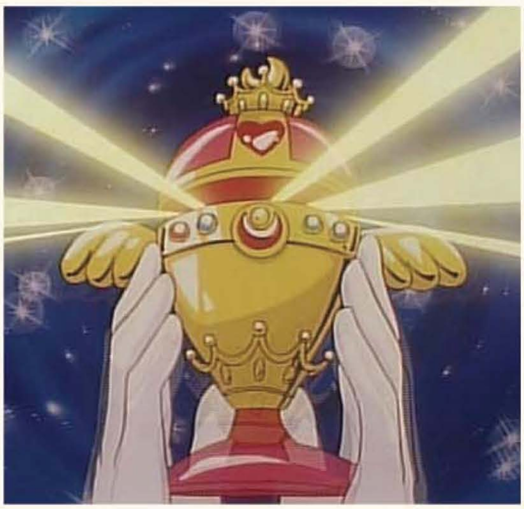
Полагаю, что на этом моменте стоит отдельно заострить внимание, по-

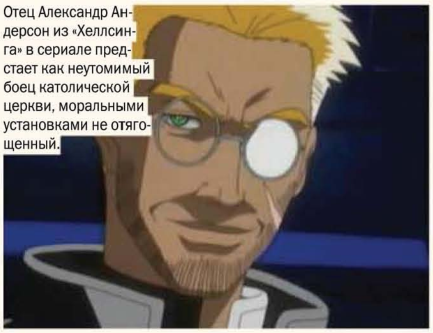


Пожалуй, едва ли не самым известным произведением японской масскультуры, посвященным тяжким будням вампироборцев, можно назвать игровой сериал Castlevania, выпуски которого продолжают радовать нас с 1986 года по сегодняшний день. Как и роман Брэма Стокера, из которого растут корни сериала, Castlevania не отличается особой глубокомысленностью сюжета, и специфическая экзорцистская атрибутика (святая вода, распятие) в играх присутствует в качестве обычного оружия. Среди NPC нередко можно встретить священнослужителей (по крайней мере, в тех частях сериала, действие которых происходит в восточной Европе), а многие локации напоминают внутреннее убранство католических соборов. Да и некоторые боссы навевают ассоциации с эпизодами из Библии, в том числе и Евангелия – например, неоднократно встречающийся в различных выпусках босс, именуемый Легион (представляет собой шар, слепленный из человеческих тел), невольно напоминающий изгнание Христом бесов.

Внизу: Священный Грааль можно лицезреть в самых неподходящих, казалось бы, произведениях – например, «Сейлормун».



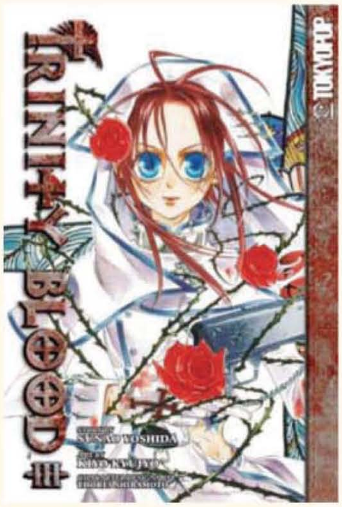




Отец Александр Андерсон из «Хеллсинга» в сериале предстает как неутомимый боец католической церкви, моральными установками не отягощенный.



Невзирая на располагающий внешний вид, Хроно из Chrno Crusade – демон, пускай и искренне трудящийся на благо добра.



Справа: Обложка одного из томов манги Trinity Blood с изображением одной из главных героинь.



Слева: Священнослужитель Николас Вольфвуд из «Тригана» симпатичен, обаятелен и хорош на поле боя – вот только человечностью особой не отличается.

скольку произведения про инфернальных кровососов часто активно эксплуатируют религиозную атрибутику, при этом зачастую самым пошлым образом. Наиболее любопытный экземпляр подобного творения – это, безусловно, «Хеллсинг». Изначально сага про непобедимого вампира с характерным именем Алукард представляла собой концептуальную ироническую мангу о борьбе Ордена протестантских рыцарей с нежитью, а также идеологическими противниками вроде католической организации «Искариот». В 2001 году студия Gonzo выпустила одноименный телесериал, который стал достаточно популярным, во многом благодаря качественному визуальному ряду и саундтреку. Однако дух оригинала он передавал слабо, будучи слишком высокопарным и претенциозным, так что неудивительно, что многие обвинили его в попрании христианской морали, к которой сериал отнесся без должного уважения, утратив при этом присущую оригиналу легковесность. В итоге изящное в своих интригах противостояние упертых англиканцев и изворотливых служителей Папы превратилось в заурядный мистический боевик, где акценты были расставлены совершенно иначе, а от самоиронии не осталось и следа. Четыре года спустя студия Satelight решила продолжить дело Gonzo, куда аккуратнее подойдя к экранизации источника, заслужив положительные отзывы от фанатов манги и отрицательные от поклонников сериала. Эпизоды OVA «Хеллсинг» продолжают выходить до сих пор, возможно, что именно такой временной разброс негативно сказался на успешности аниме.

С «Хеллсингом» часто сравнивают другой аниме-сериал – Chrno Crusade, в России выходивший под названием «Крестовый поход Хроно». По сути, сериал представлял собой довольно посредственную историю о борьбе монашеского ордена с нечистой силой, действие которой происходит в альтернативной Америке начала прошлого века. Главные герои аниме – юная монахиня Розетта и демон Хроно, помогающий ей в истреблении собственных собратьев. Ничего особо примечательного большую часть времени «Крестовый поход» не представляет, правда, ближе к концу масштабы происходящего начинают непропорционально возрастать, переходя от борьбы экзорцистов и бесов к войне между ангелами и демонами, метафизического Добра с метафизическим Злом. Сюжетная линия оказывается погребенной под кучей не к месту употребляемых терминов, и лишь шикарно снятая последняя серия способна компенсировать творящееся до этого безобразие с апостолами, големами и святой девой.

Но вернемся к нашей вампирской тематике. Отличный пример христианско-вампирского аниме – это сериал Trinity Blood, выпущенный, как и два предыдущих, все той же Gonzo. Вот уже где воистину «смешались в кучу кони, люди»: в мире будущего, показанном в Trinity Blood, Ватикан (фактическим главой которого является не юный Папа, а кардинал – женского пола, кстати говоря) противостоит восточной империи, где обитают вампиры (в сериале их предпочитают в честь легендарного старца называть мафусаилами). Прислужники Папы, кста-

Внизу слева: Тема закрытых религиозных школ очень популярна в Японии. В Maria-sama ga Miteru, как и большинстве подобных произведений, воспитанницы чрезмерной целомудренностью не отличаются.





Витиеватая завязка, которой и ограничивается анимационное воплощение Angel Sanctuary, в итоге сводится к подростковым переживаниям главных героев. А жаль.

ти, носят характерные фамилии (Медичи, Борджиа, Сфорца), но ничем такое решение не объясняется, кроме типичной для Gonzo любви к анимевинегретам. Главный герой сериала, агент Ватикана, священнослужитель Авель Найтрод (со сложной и драматичной предысторией, разумеется) пропагандирует несколько необычную для своей деятельности борца с нечистью категоричную позицию «не убий». Такое упорство не может не напомнить героя другого квази-христианского аниме, вышедшего в 90-х.

Речь, конечно же, идет о «Тригане» – одном из культовых анимесериалов той эпохи. Важнейшее отличие «Тригана» от трех вышеописанных произведений заключается в практически полном отсутствии христианской атрибутики. При этом моральные дилеммы, рассматривающиеся в этом аниме, имеют христианские корни. Идеологию непротивления злу исповедует главный герой Ваш, готовый в любой момент подставить противнику (коих в его мире, слепленном по подобию Дикого Запада, немало) левую щеку. Несмотря на понимание жестоких законов реальности, он с несгибаемым упорством продолжает исповедовать свою простодушную философию. Противоположной позиции придерживается соратник Ваша, Николас Вольфвуд – по иронии, священник, таскающий за спиной в буквальном смысле слова боевой крест. Несмотря на род его деятельности, взгляд Вольфвуда на мироздание циничен, и, пожалуй, именно конфликт его точки зрения, допускающей убийство во благо, с точкой зрения Ваша, иррационально противящегося любой форме насилия, и является центральной темой аниме.

Впрочем, об исключениях в виде произведений японской культуры, которые со всей ответственностью подошли к теме раскрытия истинно христианской философии, речь пойдет ниже, а пока давайте вернемся к тем, где христианство представлено не содержанием, но формой. Отличный пример использования религиозных концепций ради эстетической составляющей – аниме и видеоигры, посвященные ангелам, по-японски называемым tenshi (что приблизительно можно перевести как «небожители»). Одно из наиболее известных произведений на тему – OVA под названием Angel Sanctuary (Tenshi Kinryouku), короткая экранизация многотомной манги, вместившая в себя лишь завязку. Ничего особо знаменательного в данном аниме нет, но среди молодежи, даже не читавшей оригинал, эта малобюджетная драма до сих пор пользуется успехом. Впрочем, оно не удивительно: Angel Sanctuary, повествующая про страдающих бисёненов с поэтическими именами, инцест и реинкарнацию,

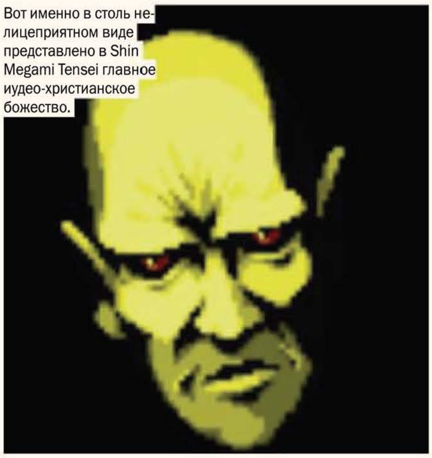


Увы, дизайнерскими изысками Black/Matrix Zero не отличается.

очень точно попадает в аудиторию, состоящую в основном из сентиментальных школьниц.

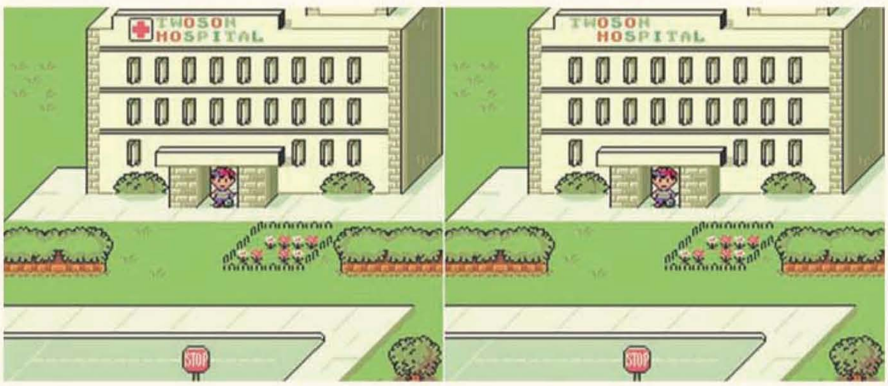
Ангельскую атрибутику эксплуатировал и относительно популярный в Японии игровой TRPG-сериал Black/Matrix. Представителей, правда, было всего три, что не помешало сериалу добиться определенного успеха (об этом красноречиво говорит тот факт, что первая часть, изначально разработанная для Saturn, в течение двух лет дважды переиздавалась – для Dreamcast и PS1 соответственно). Последняя Black/Matrix вышла в 2002 году для GBA; ни одна из частей трилогии на Западе так и не издавалась. Возможно, одной из причин этого послужил нетривиальный концепт: игры сериала посвящены противостоянию сил рая и ада. Притом уже первая Black/Matrix вполне допускает победу демонов над силами добра, в результате чего белокрылые потомки ангелов вынуждены жить под гнетом чернокрылых потомков дьяволов, а все традиционные для христианского общества ценности оказываются перевернутыми с ног на голову. Вторая часть, вышедшая для PS2, уделяла значительное внимание бескрылым людям и их третированию, ее же примеру последовала и третья, действие которой происходит в том же мире, что и оригинальная Black/Matrix, но многими столетиями ранее. К сожалению, стоит отметить,

Внизу: Католическая монашка как фетиш не теряет в Японии популярности и по сей день. Отличный пример – недавно вышедшая Bayonetta.



Вот именно в столь нелицеприятном виде представлено в Shin Megami Tensei главное иудео-христианское божество.





Справа: Не секрет, что западные релизы многих японских игр подвергались жесткой цензуре, в том числе и на религиозной почве. Так, издатели Mother 2 в США предпочли на всякий случай избавиться от красного креста на стене больницы.

что необычная задумка и есть, пожалуй, главнейшее достоинство сериала, поскольку в целом он ничем хорошим не отличается. Геймплей не позволяет играм выделяться среди большинства тактик того времени, а сюжет, игнорируя философскую подоплеку, в итоге сводится к радостям и грустям молодых людей с симпатичными лицами и якобы трагичной судьбой.

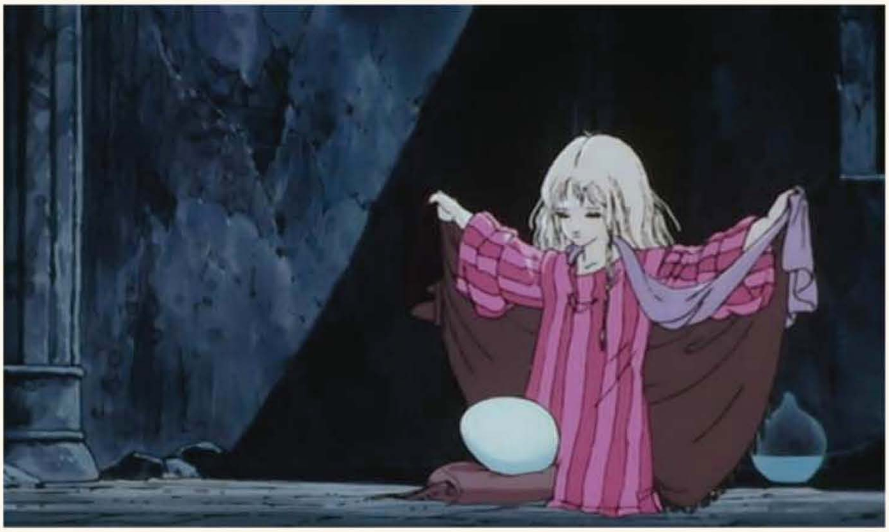
Намного более креативно к теме подошли разработчики из Atlus со своим легендарным игровым сериалом Shin Megami Tensei. Первая часть цикла вышла в 1992 году на SNES и при внешней неказистости (этот недостаток был исправлен в последующих портах на более мощные консоли) и несколько топорном геймплее была проектом весьма необычным. В ней нетипичным для японских RPG образом игрок мог выбирать alignment, примыкая тем самым к силам Света или Тьмы (или же сохраняя нейтралитет), причем силы эти были представлены большей частью самыми что ни на есть библейскими персоналиями. Ее примеру последовала и вторая часть сериала, так же, как и оригинал, не вышедшая за пределами Японии. Удивительного в этом мало, ведь по ходу прохождения игрок вполне мог выбрать путь, где его врагами стали бы ангелы, а финальным боссом мог быть как Люцифер, так и Яхве. Последующие части сериала, включая ответвление Persona, хотя и сохраняли схожий с прародителем концепт, к религиозной теме подходили уже куда осторожнее, хотя на Западе все равно выходили со значительными купюрами.

Алмазы в грязи

«Проходя же близ моря Галилейского, увидел Симона и Андрея, брата его, закидывающих сети в море, ибо они были рыболовы. И сказал им Иисус: идите за Мною, и Я сделаю, что вы будете ловцами человеков»

Евангелие от Марка.

Юноша с грустными глазами и бинтами на ладонях; девушка-подросток, по-матерински заботящаяся о таинственном яйце; погрязший в руинах технологичный город; тени рыб, скользящие по стенам. Tenshi no Tamago, «Яйцо ангела» – пожалуй, центральный фильм в творчестве Мамору Осии. Он странен, до предела лаконичен и тих, его рисовка и анимация скупы, а метафоры замысловаты. В каком-то смысле, «Яйцо ангела» – это кубик Рубика от японской анимации – неказистый с виду, предельно сложный в осмыслении. Сам Осии, ныне себя христианином не считающий, в молодости увлекался религией и даже собирался поступать в семинарию, поэтому неудивительно, что его творчество содержит в себе множество аллюзий на Библию. Медитативное «Яйцо ангела», кажется, из таких аллюзий скроено полностью, при этом никаких скидок режиссер зрителю не делает. Является ли молодой человек, весь фильм носящий с собой крест, аллегорией на Христа? Какая жизнь зарождалась в непропорционально большом яйце? Тени рыб являются отсылкой к призванию первых двух апостолов, намекают на символику ранних христиан (Ихтис) или служат метафорой человеческой жадности и агрессии (ведь несуществующие рыбаки продолжают метать в них свои гарпуны)? Но темный постапокалиптический мир «Яйца ангела» не даст никакой подсказки, ведь вопросы и проблемы, поднятые Осии, носят, да простят мне это слово, трансцендентный характер, в принципе не подразумевая конкретного ответа, сделанного из умозаключений.



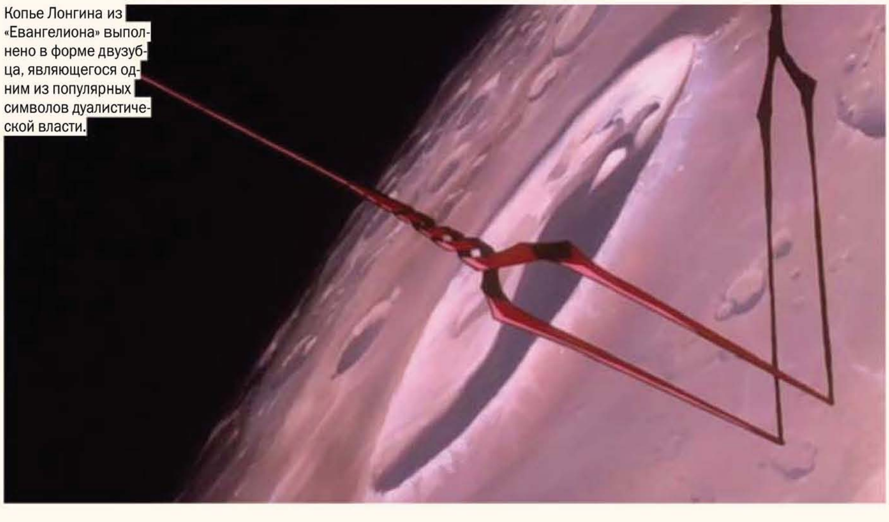
Вверху: Что же все-таки символизировало яйцо, о котором так самоотверженно заботилась безымянная девочка? Несмотря на название фильма, этот вопрос один из самых неопределенных в фильме Осии.

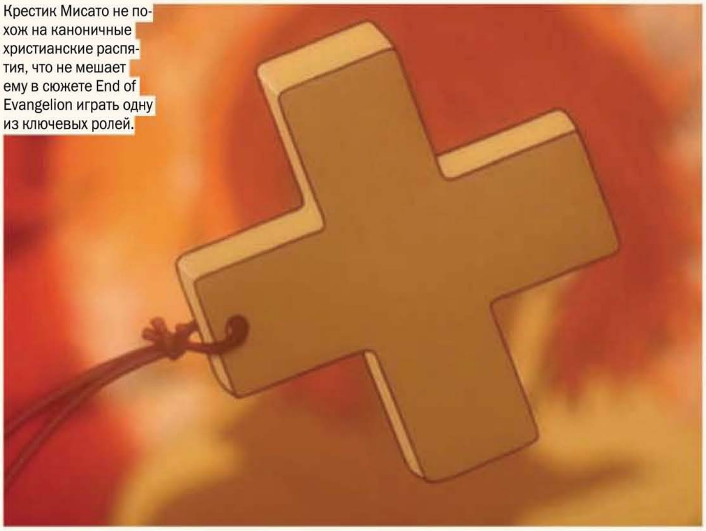


Еще один хороший пример аниме, поднимающего свойственные для христианской философии дилеммы, – это Haibane Renmei по манге Ёситоси Абэ («Союз серокрылых», в России издавался компанией Reanimedia). Как и «Яйцо ангела», «Союз серокрылых» активно использует религиозную символику (крылья и нимбы); мир, в котором происходит действие сериала, только ленивый не сравнил с чистилищем, а тайна, опять же, как и в творении Мамору Осии, остается тайной до конца. Впрочем, в данном случае, приблизиться к ее разгадке значительно проще, поскольку намеки довольно прозрачны, и выстроить общую картину вполне возможно, хотя убедиться в правильности домыслов возможности нет. Однако, довольно очевидно, что мораль Haibane Renmei отлична от традиционно-христианской, ведь в ее основе лежит постулат: нет грехов, которые нельзя искупить (полагаю, что даже поверхностно знакомый с религиозными догматами читатель поймет, о чем именно идет речь). Но, невзирая на подобное расхождение, «Союз серокрылых» остается, пожалуй, самым христианским из всех существующих аниме, поднимая нетрадиционную для японской культуры проблему греховности и прощения. Будучи достаточно незамысловатым по фабуле (что отлично компенсируется внешней недоговоренностью), сериал представляет собой на редкость трогательную лиричную историю о чувстве вины и избавлении от него.

Конечно, нельзя в данном разделе не упомянуть «Евангелион»: хотя в основу данного произведения и легла кабалистика, христианские мотивы в нем также присутствуют. Лилит, древо Сефирот и божественные андрогины, разумеется, собственно к Евангелию никакого отношения не имеют, чего нельзя сказать о копье Лонгина, которое в сериале играет роль особо эффективного оружия, или сверхмощ-

Копье Лонгина из «Евангелиона» выполнено в форме двузубца, являющегося одним из популярных символов дуалистической власти.





Крестик Мисато не похож на каноничные христианские распятия, что не мешает ему в сюжете End of Evangelion играть одну из ключевых ролей.



Вверху: София из Xenogears, основательница религиозного течения Нисан. Ее учение, словно вторя значению имени – это простые, но очень важные и нужные истины.

ных компьютерах, с кодовыми именами Каспар, Мельхиор и Бальтазар (в честь легендарных волхвов, пришедших поклониться новорожденному Иисусу). Такие отсылки довольно номинальны и не несут особой смысловой нагрузки, и, невзирая на характерное название, картина мира «Евангелиона» основывается в первую очередь на мистических иудаистских текстах. Это не помешало, правда, многочисленным поклонникам произведения провести параллели с Евангелием и даже сравнить главного героя, Синдзи, с Христом, но такие теории практически никогда не имеют под собой толкового основания – равно как и обвинения ретивых верующих в искаженной трактовке сериалом Священного писания.

Схожая судьба постигла и Xenogears, JRPG, выпущенную Square в 1998 году для PS1 и до сих пор пользующуюся в определенных кругах немалыми любовью и уважением. Как и в случае с «Евангелионом», названия значительной части ключевых для сюжета терминов были взяты из иудаистских и эзотерических учений (а также работ К.Г. Юнга), непосредственных отсылок к христианскому учению в игре немало. Так, своеобразным эпиграфом к Xenogears стала цитата из Откровения Иоанна Богослова («Я есмь Альфа и Омега, начало и конец, первый и последний»), а в сюжете участвуют персонажи, носящие имена трех волхвов (хотя это явление само по себе не редкость – вспомнить тот же Chrono Trigger, например). Также стоит отметить, что в сценарии игры фигурирует религиозная организация под названием «Этос» (название, очевидно, ссылается на одноименный греческий термин), которая по структуре, идеологии и даже внешнему виду храмов сильно напоминает католическую церковь. Что характерно, за фасадом из благодетельности и благотворительности «Этос» на деле состоит из агентов, работающих в интересах антагонистов. Своеобразной противоположностью организации является Нисан – теократическое государство, построенное на совершенно иных принципах – на идее о том, что настоящая вера существует внутри человека, и для общения с Богом не требуются посредники. Возможно, что именно такое неоднозначное изображение религиозных объединений позволило многим счесть игру антиклерикальной, хотя откровенно атеистической назвать Xenogears нельзя: скорее, ее концепция ближе к агностической.

Продолжение Xenogears, сериал Xenosaga для PS2, заметно ушло в сторону от видения идейного руководителя и создателя цикла Тецуи Такахаси, поэтому столь подробного упоминания оно не заслуживает. Впрочем, все части Xenosaga также содержат множество отсылок к различным религиозным и философским учениям, в том числе и к христианству. Так, один из главнейших персонажей носит характерное имя Иешуа и является воплощением Анимы, в то время как героиня с не менее характерным именем Мария Магдалина воплощает собой Анимус (понятия «анима» и «анимус» взяты из юнгианской философии, и представляют собой женский мыслительный аспект в мужском сознании и наоборот соответственно).

К сожалению, упомянуть все те фильмы, игровые и анимационные, мангу и игры, где затрагивается библейская тематика, в одном материале не представляется возможным (именно поэтому материал сконцентрирован в первую очередь на вещах, связанных с Новым, а не Ветхим заветом). В данном случае пришлось ограничиться лишь набором наиболее выдающихся и интересных представителей. Тем не менее, хочется верить, что после прочтения данной статьи количество людей, реально представляющих, сколь драматична была история японского христианства, и понимающих, что японская масскультура не ограничивается скабрезными байками про панцу монашек, увеличится. Небольшое количество увлеченных христианством японцев отлично компенсируется качеством, ведь именно эти люди (независимо от того, считают они сами себя верующими или нет) создают прекрасные и глубокие произведения искусства. И все они, как их дальние предшественники, не пожелавшие изменить своим идеалам, достойны глубочайшего уважения. **СИ**



Молодой Моисей, только что убивший надсмотрщика (Tezuka Osamu no Kyuuyaku Seisho Monogatari).

Данная статья посвящена большей частью тем произведениям, которые используют христианскую символику или – изредка – рассматривают характерные для данного учения проблемы, и у читателя может возникнуть ощущение, что, в отличие от европейской культуры, непосредственных воплощений Священного писания в виде художественного произведения у японцев нет. Такое мнение было бы ошибочно, правда, немногие существующие исключения большой ценности не представляют. Те, чье детство пришлось на 90-е, возможно, вспомнят рассчитанный на самую юную аудиторию аниме-сериал родом из 80-х под бесхитростным названием «Суперкнига» (Anime Oyako Gekijo) о детях, которые волшебным образом переносятся на много лет назад и принимают участие в описанных в Библии событиях. Чуть более качественным получился вышедший более десяти лет спустя Tezuka Osamu no Kyuuyaku Seisho Monogatari (автором проекта, как следует из названия, был сам Осаму Тедзука, к сожалению, не доживший до окончания съемок), охватывающий огромный временной промежуток от сотворения мира до рождения Иисуса. А совсем недавно студия 4°C, прославившаяся своими авангардными проектами, по заказу американской религиозной организации сняла анимационный фильм о последних днях жизни Христа My Last Day, который, увы, ничем, кроме качественной рисовки, похвастаться не может.

События

Техника, гаджеты, Интернет , игры и другие полезные штуки



Николай
Арсеньев

И снова в бой

Дебют NVIDIA GeForce GTX 590



Недолго радовались AMD после выпуска Radeon HD 6990. Компания NVIDIA не осталась в долгу и чуть позже провела презентацию, приуроченную к выходу топовой видеокарты с парой графических процессоров, – GeForce GTX 590. Забегая вперед, можно сказать наверняка: ответ удался.

Итак, суммарно GeForce GTX 590 оснащена 1024 процессорами NVIDIA CUDA, 3 Гбайт памяти типа GDDR5 (ширина шины памяти 384 бит), кроме этого есть 32 блока тесселяции, 128 текстурных модулей и еще 96 ROP. Частоты ядра, памяти и шейдеров равны 607/3414/1215 МГц. Безусловно, модели с одним ядром существенно выигрывают по скорости, однако, главный козырь – большее количество исполнительных блоков.

Для работы «монстрика» потребуется блок питания мощностью не меньше 700 Вт и пара 8-пиновых разъемов. Удивляться нечему, ведь в пике карта потребляет до 365 Вт. Многие ожидали, что новинка от NVIDIA будет существенно быстрее в плане частот, но этого не произошло.

Турбина у GeForce GTX 590 довольно простая, но вместе с тем эффективная. Посередине размещен вентилятор, по бокам радиаторы из меди и алюминия. Уровень шума не более 48 дБа, что много меньше, чем у конкурента, да и температура системы оказывается ниже. Карта отлично подходит для сборки, как это ни странно, тихой производительной игровой системы. Стоимость GeForce GTX 590 находится на уровне 26 000 рублей.



Бюджетный сектор: перегрузка

AMD выкатывает Radeon HD 6790

Два гиганта графической индустрии никак не успокоятся: только один выпустил что-то новое, как второй отвечает, и так до бесконечности. Впрочем, достаточно брюзжать, пора познакомить вас с AMD Radeon HD 6790, который нацелен на сектор «до $150» и показывает весьма приличные результаты.

Свежеиспеченный Radeon HD 6790 основан на ядре Barts, произведенном по 40-нанометровой технологии. В арсенале 800 потоковых процессоров VLIW5, 40 TMU- и 16 ROP-блоков, ширина шины памяти составила 256 бит, на роль памяти позвали модули GDDR5 общим объемом 1 Гбайт. У штатной версии карты ядро «бегает» на скорости 840 МГц, а память – 4200 ГГц (эффективная частота). Максимальный уровень тепловыделения достиг отметки 150 Вт, тогда как в режиме простоя он опускается до 19 Вт. Для питания карточки требуется два 6-пиновых кабеля, стандартная система охлаждения довольно массивная и будет перегораживать доступ к соседнему разъему. При этом сам кулер получился очень эффективным.

Главным конкурентом AMD Radeon HD 6790 стала NVIDIA GeForce GTX 550 Ti и, похоже, AMD удалось отлично выступить – по предварительным тестам карта показывает несколько большую скорость в играх, чему будет рад каждый геймер. Ищите версии с повышенными частотами или разгоняйте карты сами.

P.S. NVIDIA не ослабляет хватку и в качестве контрудара готовит GeForce GTX 560. Что из этого выйдет? Посмотрим, конкуренция всегда на руку нам, конечным пользователям.

Механика с индивидуальной LED-подсветкой

QPAD представляет клавиатуру MK-80 для геймеров



О QPAD в России мало кто слышал, но от этого ее продукты не становятся менее интересными. В последние годы пришла мода на клавиатуры с механическими клавишами. Такие клавиатуры существенно дороже своих собратьев и, да, они кликают! Вернемся к герою повествования, QPAD представила «механику» для геймеров и энтузиастов – MK-80.

В отличие от многих аналогов QPAD MK-80 представляет истинно классическую раскладку с парочкой приятных бонусов. Дизайн старомоден, но в этом даже есть своя изюминка. Для клавиш производитель использовал механизм Cherry MX. Каждая клавиша снабжена индивидуальной LED-подсветкой, интенсивность которой можно менять (четыре уровня). Ресурс каждой клавиши – ни много ни мало, 50 миллионов нажатий.

Производитель настаивает на подключении MK-80 через порт PS/2, который обладает рядом преимуществ перед USB, как бы странно это ни звучало. Дело в том, что, используя PS/2, вы можете нажимать одновременно любое количество клавиш, тогда как USB-порт ограничивает вас нажатием максимум шести. Клавиатура снабжена двумя портами USB 2.0, а также аудиоразъемами. Все разъемы позолочены. Комплект поставки включает съемную подставку под запястья рук (ширина 61 мм), четыре сменных клавиши оранжевого цвета и устройство для замены самих кнопок. Размеры клавиатуры QPAD MK-80 равны 444x144x25 мм, длина кабеля 1.8 метра, а вес 1.27 кг. Зная историю марки и факт наличия индивидуальной подсветки каждой клавиши, едва ли стоит надеяться на низкую стоимость новинки, о которой пока умалчивается.

Агрессивная экспансия WEXLER

Электронная книга WEXLER.BOOK T5002



Похоже, электронные книги стали лакомым кусочком для многих производителей. Не зря же WEXLER чуть ли не каждый месяц рапортует о новинках? В этом номере речь пойдет о WEXLER.BOOK с индексом T5002.

Во главу угла поставили 5-дюймовую сенсорную ЖК-матрицу с LED-подсветкой. Стоит сразу сказать, что наличие «сенсорности» позволит существенно упростить управление устройством и практически отказаться от аппаратных кнопок, что и сделал производитель. Кнопок осталось три штуки. Комплект поставки включает стилус. Необходимости в аппаратной клавише для переключения в горизонтальный режим отпала, ведь есть датчик пространственного положения, он позаботиться обо всем сам. Приятной новостью стали такие возможности, как поиск книг по названию, блокнот, виртуальная клавиатура, прослушивание музыки в фоновом режиме во время чтения. Наверняка на этом приятности не заканчиваются.

WEXLER.BOOK T5002 обладает 4 Гбайт дискового пространства, чего для книг и заметок (ASCII, TXT, DOC, PDB, HTML, PDF, FB2) хватит с лихвой, а вот для кино и музыки вряд ли. На помощь придет карта формата Micro SD, благо соответствующий разъем в наличии. Из медиафайлов книга переваривает форматы WMV, RM, AVI, RMVB, 3GP, FLV, MP4, DAT, VOB, MPG, MPEG, MKV, MOV и MP3, WMA, APE, FLAC, AAC, не говоря уж про JPEG, BMP, GIF. Кроме того, чтобы смотреть фильмы и слушать музыку, можно включить радио или запустить предустановленные игры. Как и во многих других моделях книг компании, в ней реализован встроенный динамик, есть разъем под наушники.

WEXLER.BOOK T5002 хватает на 7 часов в режиме чтения, на 4 часа при просмотре видео и до 25 часов при прослушивании музыки с выключенным экраном.

Наушники есть в комплекте поставки, как и кабель Mini USB, кроме этого получаем обложку из искусственной кожи, а бонусом станут книги фантастической серии «Вселенная Метро 2033». Размеры устройства 148x90x11 мм, масса – 285 г. Рекомендованная цена WEXLER.BOOK T5002 – 3 499 рублей.

Почкование Satellite'ов

Ноутбуки Toshiba на платформе Sandy Bridge

Sandy Bridge наступает! Звучит не оригинально, но это так, особенно если речь заходит о ноутбуках. Еще бы, ведь процессоры Intel стали не только более энергоэффективными, но и более производительными и получили в свой арсенал мощное графическое ядро и новаторскую технологию кодирования Quick Sync Video, которая получила распространение среди производителей соответствующего программного обеспечения.

Встречайте сразу четыре новинки, Satellite P750 и P755 с диагональю экранов 15.6 дюймов, LED-подсветкой и разрешением 1366x768 и вторую пару Satellite P770 и P775 с экранами 17.3 дюйма, также оснащенных LED-подсветкой, разрешение 1600x900 пикселей. Все четыре молодца нацелены на современные развлечения и отлично подойдут для стационарного применения. В качестве процессора выступают модели серий Core i7/i5/i3 на ваш выбор. Ноутбуки оснащаются оперативной памятью объемом до 8 Гбайт и винчестером емкостью до 750 Гбайт. Приятным довеском стало использование твердотельного накопителя Solid State Hybrid 4G (4 Гбайт). Благодаря использованию дискретной графики NVIDIA GeForce GT 540M 1/2 Гбайт достигается поддержка 3D-фильмов и игр. Чтобы перейти в третье измерение потребуется соответствующий 3D-телевизор, очки от NVIDIA и кабель HDMI. Satellite умеют добавлять 3D-эффекты и в обычные 2D-фильмы. Любители кино могут выбрать ноутбук с дисководом Blu-ray. Все модели оснащены стереосистемой harman/kardon с технологией Dolby Advanced Audio. Разумеется, есть порты USB 2.0 и даже USB 3.0, поддержка Wi-Fi, Bluetooth, Gigabit LAN и Intel WiDi, не говоря уж про наличие веб-камеры и фирменного софта. Опционально ноутбуки поставляются с ТВ-тюнером и пультом ДУ. ОС: Microsoft Windows 7 Home Premium 64 бит.



Корпуса ноутбуков облачены в бархатистую черную отделку, на которой не остается следов от пальцев. Клавиатура дополнена цифровым блоком и белой подсветкой (Satellite P750/P755). К моменту, когда вы будете читать эти строки, ноутбуки уже поступят в продажу. О цене данных нет.

Эволюцию не остановить

Edifier DA5000 получила приставку Pro

Лучшее враг хорошего. Так говорят часто, но кто откажется от соблазна получить нечто еще лучше взамен хорошего старого? Мало кто. Edifier заявляет, что на смену старичку Edifier DA5000 пришла новая версия акустики с приставкой Pro.

Edifier DA5000 Pro включает четыре основных сателлита, центральный канал и сабвуфер. Фронтальные и тыльные сателлиты двухполосные, мощность каждого составляет 12 Вт. Любопытно, что центральный канал получил три динамика, но, несмотря на это, его мощность осталась на прежнем уровне. Вообще, отличие от предыдущей версии набора существенны, например, сателлиты стали деревянными (MDF) и к тому же двухполосными. В сабвуфере используются MDF-панели, мощность 8-дюймового динамика равна 60 Вт, соотношение сигнал/шум 85 дБа, а сопротивление 20 кОм. Колонки воспроизводят частотный диапазон 160–20000 Гц, тогда как саб отрабатывает свои 20–160 Гц. Разумеется, вся акустика экранирована. В наличии все необходимые для подключения кабели.



Сабвуфер оснащен рядом кнопок, с помощью которых можно производить необходимые настройки, небольшой LED-дисплей поможет сориентироваться в процессе. Впрочем, к чему такие сложности, если есть удобный пульт дистанционного управления. С его помощью вы быстро произведете необходимые манипуляции. Из любопытного: есть типовые звуковые эффекты и режим Night, в котором акустика автоматически переходит на малый уровень громкости.

Стоит обратить внимание на дизайн набора, он выглядит современно и в меру агрессивно, динамики прикрыты съемными сетками из акустической ткани. Размеры основных сателлитов 116x203x160 мм, тогда как центральный канал оказался побольше (316x117x157 мм), самым крупным стал сабвуфер, что и не удивительно (270x300x435 мм). Суммарный вес набора – порядка 22 кг. Цена: 7800 рублей.



Ирина Кузнецова

Новый старый знакомый

Обзор игровой мини-клавиатуры Razer Nostromo

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Количество клавиш:
16, 8-позиционный D-Pad со съемным джойстиком, колесо прокрутки

Кол-во профилей:
20

Интерфейс:
USB, проводной

Дополнительно:
эргономичная подставка под запястье, 8 раскладок с переключением на лету

Размеры:
184x160x59

Вес:
250 г

Спустя четыре года Razer решила усовершенствовать весьма любопытный игровой кейпад BELKIN N52te Speedpad (powered by Razer), к созданию которого непосредственно приложила руку. «Прокачанный» девайс уже вышел под названием Razer Nostromo. Из-за любви ли к романам Джозефа Конрада, в качестве ли реверанса фильму «Чужой» – почему устройство заполучило такое имя, остается только догадываться. Но чувствуется, что все-таки в честь космического корабля из фильма: Razer Nostromo имеет «трехпалубное» строение и внешний вид, пропитанный космичностью, фантастичностью.

Добро пожаловать на борт

Не узнать в облике устройства особый, фирменный стиль Razer просто невозможно. Здесь и плавные линии, и такой приятный soft touch, и синяя подсветка, и немного глянца – благо, не на функциональных местах. Кейпад можно условно разделить на три части: кнопочная зона (кнопки расположены в три ряда и одна находится под большим пальцем), так называемая зона прямого контроля (сюда отнесем D-Pad, кнопку над ним и колесо прокрутки) и зона «отдыха», являющая собой эргономичную регулируемую подставку под ладонь (две позиции). Устройство заточено под левую руку и нацелено заменить в играх управление со стандартной клавиатуры. На дне устройства расположены прорезиненные ножки, чтоб девайс не «ездил» по столу, с чем они хорошо справляются, и выключатель подсветки. Шнур в надежной оплетке прилагается.

Методика тестирования

Как и предшественник, Razer Nostromo призван облегчить жизнь поклонникам MMORPG, RTS и FPS, а потому мы играли в World of Warcraft, StarCraft II: Wings of Liberty и Unreal Tournament 3. Предварительно было скачано с сайта Razer и установлено программное обеспечение, а также обновлена прошивка устройства до версии 1.02. Как всегда, оценивались эргономичность устройства, функциональные возможности и ПО.

Подготовительные работы

Прежде чем приступить к приятному времяпрепровождению, придется хорошенько потрудиться, а точнее назначить все используемые горячие клавиши, попробовать в деле, потом переназначить те, которые при проверке оказались по ощущениям не на своем месте, снова проверить. Изрядно пришлось пошаманить и с раскладками под разные классы персонажей в WoW и под расы в StarCraft II. Нами было создано четыре игровых профиля – два для WoW (отдельно для шамана, отдельно для разбойника), и по одному для StarCraft II и Unreal Tournament 3. При желании можно создать аж 20 профилей. В каждом профиле можно настроить по 8 вариантов раскладки. Так, например, для шамана в WoW была назначена раскладка отдельно для хилера, отдельно для дамагера, отдельно для PvP. Раскладку можно переключать мгновенно нажатием одной кнопки (удобно «повесить» эту функцию на ту, которая над D-Pad`ом). Каждая раскладка помечается цветом или комбинацией цветов светодиодов (всего их три) рядом кнопкой под большим пальцем. Клавиши, колесо прокрутки и D-Pad полностью программируемы. Кроме назначения «горячих клавиш» можно записывать макросы неограниченной длины (ага, чтоб всю игру одной кнопкой – шутка).

В атаку!

Труды производителя и, конечно, наши по упорядочиванию всего и вся оказались не напрасны. Во время игры создается приятное ощущение, что все под рукой, а соответственно, все под контролем. Наибольшая польза от Razer Nostromo раскрылась в WoW на фоне того, что в дополнении Cataclysm управление персонажами несколько переработали в сторону усложнения. В стратегии и шутере функционал кейпада пришелся кстати, но, скорее, в виде приятных «фишечек», а не разительного облегчения. Кнопки у устройства стоит похвалить: они крупные, упруго нажимаются, и даже довольно коротким пальчикам не составляет особого труда дотягиваться до всех (подставку под руку соответственно пришлось установить ближе к кнопкам), разве что на кнопки 01 и 05 не стоит «вешать» часто используемую абилку, функцию и т. п. Джойстиком было удобно орудовать в StarCraft II для просмотра карты, но в шутере и MMORPG его пришлось снять. **СИ**



+
- Высокая степень удобства
- Огромная функциональность
- Приемлемая стоимость

–
- Придется долго возиться с игровыми настройками

Заключение. И помечтать…

Razer Nostromo показал себя как девайс исключительно полезный и удобный. Добавим к этому вполне приемлемую цену в две с небольшим тысячи рублей – и как минимум любители MMORPG должны уже хотеть это устройство. Количества профилей и раскладок хватит за глаза любому геймеру, а в макрос можно при желании запихать все кнопки клавиатуры и мыши, только зачем? Вот было бы здорово, если бы макросы можно было записывать прямо в игре, на лету. Может, в следующей реинкарнации Razer Nostromo? А еще бы парочку-троечку готовых профилей…



Николай Арсеньев

WEXLER.BOOK T7002

Книга без «чернил»

WEXLER.BOOK T7002 – новый продукт WEXLER, в котором компания решилась на смелый эксперимент, встроив сенсорные клавиши. По сути, мы имеем дело не просто с электронной книгой, а скорее со всеядным медиаплеером.

Яркий корпус и эффектный внешний вид

WEXLER.BOOK T7002 получился очень ярким устройством – на выбор модели всех цветов радуги. Нам досталась модификация с серебристым задником и белоснежной лицевой панелью. Корпус книги сделан добротно, он составлен из двух частей, которые отлично подогнаны друг к другу. На нижнем торце доступны разъемы MicroSD, 3.5-мм мини-джек под наушники или акустику, видеовыход и порт Mini USB. Там же расположился микрофон, с помощью которого можно записывать, например, заметки. Все сенсорные клавиши раскиданы по лицевой части, и лишь одна – аппаратная. И это выключатель, расположенный в нижней левой части корпуса. Рядом находятся кнопки Play/Pause, масштабирования, возврата и вызова меню. Правее расположены клавиши навигации, коих, традиционно, четыре штуки. По бокам вы найдете клавиши перелистывания.

Начинка и форматы, форматы, форматы...

Главная звезда шоу – 7-дюймовый цветной экран с LED-подсветкой и разрешением 800x480 пикселей. Его вполне достаточно для просмотра видео в дорожных условиях. Встроенной памяти 4 Гбайт для книжных дел более чем хватает, а под видео- и аудиофайлы разумнее использовать карту стандарта MicroSD.

WEXLER.BOOK T7002 понимает множество форматов книг: TXT, PDF, FB2, EPUB и другие. Кроме того, можно просматривать цветные изображения, например, JPG с разрешением до 3162x3162 пикселей. Послужной список совместимости с видеофайлами также хорош: WMV, AVI, MPEG и MKV. Однако стоит иметь в виду, что книга переваривает видеопоток максимум 2 Мбит/с, что довольно мало для современных MKV-файлов с разрешением 720p. Также WEXLER.BOOK T7002 способна проигрывать аудиофайлы, включая MP3, WMA, FLAC и AAC. Запись же с микрофона производится в формате WAV (32/45 Кбит/с).

Из дополнительных опций нельзя пройти мимо встроенного динамика и функции радио.

Практика использования

Книга довольно быстро включается, навигация оперативна. Главное меню встречает информативными иконками с подписями, запутаться невозможно. Раздел «Книги» являет собой библиотеку: просмотр книг по автору, названию, обложке и т.д. В главном меню по соседству есть пункт «История», он ускорит доступ к тем произведениям, которые вы читаете сейчас. В режиме чтения есть возможность менять размер шрифта, его цвет, а заодно цвет фона. Между горизонтальным и вертикальным режимами переключаемся с помощью клавиши Play/Pause.

Раздел «Музыка» включает фильтрацию записей по артисту, альбому и даже жанру, доступны разнообразные настройки воспроизведения и спецэффекты. По поводу видео мы уже упоминали об ограничениях – если их соблюдать, проблем не будет. Джентльменский набор включает календарь, калькулятор, а также пяток игр, среди которых есть тетрис и Sokoban. К сенсорным кнопкам придется привыкать, особенно к боковым. Они так и просятся под палец. Порадовал встроенный динамик, звучит неплохо и очень даже громкий. Напоследок: при нажатии клавиш включается вибрация – удобно! **СИ**

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Дисплей:
7 дюймов, 800x480, ЖК, LED-подсветка
Память:
4 Гбайт + microSD (до 16 Гбайт)
Интерфейсы:
USB 2.0, миниджек
Текстовые форматы:
ANSI, TXT, PDF, HTML, FB2, PDB, EPUB
Форматы изображений:
JPG, JPEG, BMP, GIF
Видео форматы:
WMV, RM, AVI, RMVB, 3GP, FLV, MP4, MPEG, MKV
Аудио форматы:
MP3, WMA, FLAC, AAC
Аккумулятор:
встроенный, литиевый
Дополнительно:
встроенный динамик, радио, диктофон, видеовыход
Габариты:
190x120x6 мм
Вес:
300 г
Комплект поставки:
USB-кабель, сетевой адаптер, видеокабель, чехол, наушники, три книги серии «Вселенная Метро 2033»
Гарантия:
12 месяцев

\+ надежный корпус
поддержка множества форматов

– сенсорные кнопки – спорное решение



4 599 руб.

Книга или медиаплеер?

Если вам нужен универсальный медиаплеер и возможность читать книги, то WEXLER.BOOK T7002 – подходящий вариант. Заряда аккумулятора хватит на 7 часов чтения или 5 часов прокрутки видео, слушать музыку можно хоть 30 часов, но с отключенным экраном.
Традиционным бонусом станут книги из вселенной «Метро 2033».



Алексей Горбунов

Золотая жила

Тестирование блока питания FSP AURUM GOLD 700 (AU-700)

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Мощность:
700 Вт
Заявленный КПД:
87%
Количество линий +12V:
4
Максимальные токи по линиям:
+3.3V — 28 А, +5V — 28 А, +12V1-V4 — 18 А,
-12V — 0.5 А, +5Vsb — 3.5 А
Максимальная комбинированная нагрузка:
+3.3V & +5V – 160 Вт, +3.3V & +5V & +12V1… & +12V4 – 672 Вт
Тип PFC:
активный
Охлаждение:
вентилятор 120 мм
Габариты:
150x140x86 мм
Вес:
1.9 кг

Один из важнейших компонентов любой системы – блок питания. И чем мощнее конфигурация, тем более жесткие запросы предъявляются к БП. Если речь идет об игровом ПК, то источнику питания приходится работать в тяжелых условиях серьезных нагрузок и высокой температуры. При этом он должен выдавать напряжения по основным линиям в рамках допустимых отклонений, не перегреваться и не пугать окружающих воем своей системы охлаждения. По заверениям компании FSP, ее новая линейка блоков питания под названием AURUM (в переводе с латыни – золото) соответствует самым высоким стандартам. Мы решили проверить это на примере самого мощного из немодульных БП этой серии – AURUM GOLD 700.

Открываем и осматриваем

Виновник торжества поставляется в черной коробке с золотыми вставками, где помимо него находятся: краткая инструкция по применению, кабель питания, мягкие хомуты на липучке, винты для крепления БП, наклейка с лого FSP. Внешне AURUM GOLD 700 оформлен в том же золотисто-черном стиле – название семейства обязывает. Он принадлежит к стандартному (немодульному) типу блоков питания: из корпуса выходит ограниченный пучок проводов с разъемами для подключения компонентов системы – ни прибавить, ни отнять. С другой стороны, набора кабелей хватит для пары видеокарт с питанием по разъему 6+2 pin, семи устройств с коннектором SATA и четырех с Molex. Этого более чем достаточно для сборки игрового компьютера.

Мощность AURUM GOLD 700 составляет 700 Вт, заявленный КПД равен 87% (соответствует сертификату 80Plus Gold). При этом БП обеспечивает ток до 28 А по линиям +3,3V и +5V, а также до 18 А по каждой из четырех линий +12V. Охлаждается блок питания при помощи 120-мм вентилятора на гидродинамическом подшипнике, что обещает низкий уровень шума и долгий срок работы самого ветродуя.

Методика тестирования

Для тестов FSP AURUM GOLD 700 мы использовали специальный стенд D-RAM DBS-2200. Это устройство позволяет выставлять силу потребляемого тока для каждой из линий испытуемого блока питания. Суммарно можно задать до 850 Вт нагрузки на БП. При этом на панели индикации отображаются реальные значения напряжений по линиям.

Методика проведения тестов следующая. Выставив для линий +12V потребляемую мощность в 100 Вт, мы последовательно повышаем нагрузку на линиях +3.3V и +5V, с шагом 20 Вт. Для каждого шага снимаем показатели с индикаторов напряжений. Далее потребляемая мощность на линиях +12V увеличивается до 200 Вт, и процесс повторяется заново. Пределы ограничиваются значениями максимальной комбинированной нагрузки FSP AURUM GOLD 700: по линиям +3.3V & +5V – 160 Вт, по +12V1… & +12V4 — 500 Вт.

В итоге получаем три таблички, в которых показаны процентные отклонения напряжений по каждой из основных линий: +3.3V, +5V, +12V. Чем ниже разница (меньше процент) между замеренным и эталонным значениями напряжения, тем лучше – значит, блок питания эффективно распределяет нагрузку и не дает проседаний. Для современного БП стандарта ATX допустимыми считаются отклонения от 1% до 5%. **СИ**



Отклонение напряжения по линии +3.3V

Нагрузка по линиям +3.3V & +5V

Нагрузка по линии 12V	Мощность, Вт	20	40	60	80	100	120	140	160
	100	1%	1%	1%	1%	1%	1%	1%	1%
	200	1%	1%	1%	1%	1%	1%	3%	0%
	300	1%	1%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
	400	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
	500	0%	0%	0%	0%	0%	0%	1%	1%

Отклонение напряжения по линии +5V

Нагрузка по линиям +3.3V & +5V

Нагрузка по линии 12V	Мощность, Вт	20	40	60	80	100	120	140	160
	100	1%	1%	0%	1%	1%	2%	2%	3%
	200	1%	1%	0%	0%	1%	1%	2%	3%
	300	2%	1%	0%	0%	1%	1%	2%	3%
	400	2%	1%	0%	0%	1%	1%	2%	2%
	500	2%	1%	1%	0%	0%	1%	1%	2%

Отклонение напряжения по линии +12V

Нагрузка по линиям +3.3V & +5V

Нагрузка по линии 12V	Мощность, Вт	20	40	60	80	100	120	140	160
	100	1%	2%	2%	2%	2%	3%	3%	3%
	200	1%	1%	1%	1%	2%	3%	2%	2%
	300	0%	0%	1%	1%	1%	1%	2%	2%
	400	1%	1%	0%	0%	0%	0%	1%	1%
	500	2%	2%	1%	1%	1%	1%	0%	0%

Можно сказать, что блок питания продемонстрировал отличные показатели. Максимальные отклонения не превысили 3%, что с лихвой укладывается в требуемые по стандарту рамки. При малой и средней нагрузке корпус БП оставался чуть теплым, а шум от вентилятора не резал слух. Однако если ваша система будет выжимать из AURUM GOLD 700 все соки, то приготовьтесь услышать его, взывающего к вам из недр компьютерного корпуса. Правда, очень вероятно, что зов будет перекрываться кулером видеокарты или процессора.

\+ Высокий КПД и сертификация 80 PLUS Gold
Практически идеальные результаты тестов

– Шум на уровне выше среднего
Немодульное подключение
Завышенная цена

Золото или позолота?

Выдать FSP AURUM GOLD 700 золотую медаль будет не совсем честно. Завышенная по сравнению с конкурентами цена, отсутствие модульной системы подключения кабелей, а также пусть и негромкий, но шум от работы при высокой нагрузке немного портят общее впечатление. Однако великолепные результаты тестов доказывают, что этот золотой «слиток» дросселей, конденсаторов и кабелей полностью оправдает потраченные на него средства и станет надежной основной для современного игрового ПК.

Сергей Никитин

TOSHIBA Qosmio X500-110

Серьезный ноутбук за серьезные деньги

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Процессор:
Intel Core i7-820QM, 2 ГГц
Память:
4 Гбайт DDR3 1066 МГц
Видеоплата:
NVIDIA GeForce GTS 250M, 1 Гбайт GDDR5
Дисплей:
18.4"
Жесткий диск:
Hitachi 640 Гбайт, 7200 об/мин
Оптический привод:
DVD Super Multi
Сеть:
Ethernet 10/100/1000 Мбит/с, Bluetooth, Wi-Fi 802.11b/g
Разъемы:
4x USB 2.0, 1x FireWire, 1x D-Sub, 1x HDMI, 1x S/PDIF, 1x eSATA, 1x RJ-45
Габариты:
443x294x41 мм
Вес:
4.6 кг

Существуют ноутбуки, которые могут заменить собой настольные компьютеры. По крайней мере, так их позиционируют компании-производители. Все о таких махинах знают, но вот видят их, в большинстве случаев, люди только на прилавках магазинов или на столах у больших боссов – уж больно дороги эти крутые настольные ноутбуки. Несмотря на это, мы решили протестировать один из таких ноутов, чтобы донести до широких геймерских масс правдивую информацию о том, стоят ли они запрашиваемых за них денег.

Большому кораблю – большое плавание

Откинув крышку TOSHIBA Qosmio X500-110, сразу поражаешься тому огромному пространству, которое перед тобой предстает. Еще бы, более чем 18-дюймовый экран, огромная клавиатура, в общем, места действительно много. В глаза бросается сканер отпечатков пальцев, а также динамики harman/kardon. Слева расположены клавиши управления мультимедиа, а справа на клавиатуре находится блок цифровых клавиш. Так что работать и развлекаться будет очень удобно.

Внутри большого и почти 5-килограммового лэптопа скрыты мощные компоненты. Это процессор Intel Core i7, 4 Гбайт ОЗУ, видеокарта NVIDIA GeForce GTS 250M с гигабайтом GDDR5-памяти на борту. Все вышеперечисленное позволило TOSHIBA Qosmio X500-110 показать хорошие результаты как в системных, так и в игровых тестах. Учитывая размер экрана, становится понятно, что с таким помощником ты нигде не заскучаешь. В этом основной смысл подобной системы – совместить мобильность устройства с большой вычислительной мощью.

Безопасность и связь

Помимо впечатляющих размеров и неплохой производительности, TOSHIBA Qosmio X500-110 обладает такими приятными дополнениями, как сканер отпечатков пальцев, традиционно расположенный на тачпаде, вебкамера, помещенная на верхнюю крышку, а также качественные динамики. По периметру корпуса нашли себе место множество портов и разъемов, которые пригодятся в работе. Естественно, при таких габаритах, в корпус установлен и оптический привод. Конечно, такая вычислительная мощь и огромный экран не могут не сказаться на времени автономной работы от аккумулятора, но, несмотря на это, TOSHIBA Qosmio X500-110 продержался более полутора часов.

Методика тестирования

Для оценки производительности ноутбука мы применили специальную тестовую методику. Бенчмарк Super Pi 1.5XS, запускаемый с параметром 8m, и тест, встроенный в архиватор WinRAR, давали нам понять, насколько быстро работает связка процессор-память. Тест 3DMark'06 проверял производительность графической подсистемы. А PCMark'05 всей системы в целом. Запускались они с настройками по умолчанию. Так же как и игровые тесты Resident Evil 5, Call of Juarez и Heaven Dragon. Только у последних разрешение менялось на 1280x1024 пикселей. Длительность автономной работы лэптопа мы измеряли с помощью утилиты Battery Eater Pro 2.70: профиль энергопитания – «сбалансированный». **СИ**



110000 руб.

РЕЗУЛЬТАТЫ ТЕСТИРОВАНИЯ

Super Pi (8M):	247 с
WinRAR:	2407 Кбайт/с
3DMark'06:	8156 баллов
PCMark'05:	8367 баллов
Call of Juarez:	16.2 FPS
Heaven Dragon:	17.1 FPS
Resident Evil 5:	21.2 FPS
Время автономной работы:	103 минут

\+ Большущий дисплей
Хорошие компоненты и высокая производительность

– Огромная цена

Оптимальность?

Вот мы близко познакомились с TOSHIBA Qosmio X500-110, ноутбуком, который является ярким представителем семейства мобильных ПК, предназначенных для замены домашних десктопов. Узнали его цену, за которую, прямо скажем, можно собрать парочку мощных настольных систем или троечку просто хороших компьютеров. Так стоит ли этот ноут требуемой суммы? Однозначного ответа нет. Если он отвечает вашим потребностям и есть средства на покупку, то почему бы и нет? Если же эти условия не выполняются, то лучше присмотреться к другим устройствам.



Алексей Шуваев

Мобильные дюймы

Сравнительное тестирование пользовательских ноутбуков

ТЕСТИРУЕМОЕ ОБОРУДОВАНИЕ

- Acer Aspire TimeLineX 3820T
- Acer Aspire 4820TG
- ASUS U43Jc
- Dell Vostro 3300
- HP Pavilion dm4-1100
- HP ProBook 5320m
- Lenovo ThinkPad T410s
- MSI FX400
- Samsung SF410-S01
- Sony VPC-YA1V9R/B
- Toshiba Satellite L635-S3025

Технологии стали настолько доступны всем слоям населения, что даже ноутбук за очень короткое время перестал быть только бизнес-инструментом и превратился в штатный домашний ПК, а то и дешевую замену компьютера настольного. Провести четкие границы между сегментами мобильных компьютеров становится все сложнее. Мы выбрали обычные пользовательские ноутбуки для работы и развлечений – средняя производительность, пристойная цена. Самый массовый сектор.

Методика тестирования

Так как почти все ноутбуки имели «стандартную» диагональ экрана в 13-14 дюймов, то серьезных игровых тестов было решено не проводить. Поэтому мы ограничились бенчмарком 3DMark'06 для проверки производительности графического адаптера. А вот основные тесты были отобраны для проверки производительности всей системы, в особенности связки процессор+память. Из комплексных тестов был отобран PCMark Vantage. Встроенным бенчмаркам архиваторов WinRAR и 7-Zip также нашлось применение. Кроме того, мы замерили скорость работы процессора тестом Super Pi с вычислением миллионного знака числа «пи» после запятой. Для проверки длительности автономной работы мы воспользовались тестом Battery Eater Pro со следующими параметрами: Wi-Fi включен, яркость экрана выставлена на 40% и выбран сбалансированный режим производительности компьютера. Напоследок мы провели колориметрический тест для проверки цветопередачи монитора, а полученные графики можно посмотреть в конце статьи.

Acer Aspire TimeLineX 3820T



26000 руб.

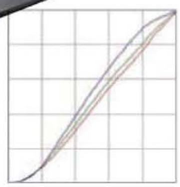
ХАРАКТЕРИСТИКИ

Дисплей:
13.3"
Процессор:
Intel Core i5-430M, 2266 МГц
ОЗУ:
4 Гбайт DDR3-1066
Видеоадаптер:
ATI Mobility Radeon HD 5650, 1024 Мбайт, Intel GMA HD
Жесткий диск:
300 Гбайт
Габариты:
324x235x22 мм
Вес:
1.8 кг

\+ Открывает наш тест очень тонкий и красивый ноутбук Acer. При довольно привлекательной цене, он наделен еще и неплохой начинкой. Начнем с мобильного процессора Intel Core i5 – хороший производительный чип, который имеет не только запас мощности, но и неплохой потенциал в плане морального устаревания. Примечательно, что производитель решил пойти по пути гибридной графики: два адаптера позволят экономить батарею в обычном режиме эксплуатации и заметно прибавить производительности в играх. Видимо, поэтому пришлось ставить две системы охлаждения, которые дуют в разные стороны. Ноутбук довольно компактен и нижняя часть, которая несет практически всю электронику, ненамного больше толщины крышки с экраном. Что касается тестов, то ноутбук оказался достойным середнячком, который будет исправно служить и радовать хозяина. В тесте на графику сказалось наличие дискретного адаптера, и ноутбук занял первое место в 3DMark'06.

– К сожалению, в погоне за компактностью и производительностью пришлось пожертвовать оптическим приводом. В принципе, если подходить с позиции нетбуков – большую часть контента можно почерпнуть из сети, но обычный ноутбук без привода не очень удобен.

Лучшая покупка



9

Acer Aspire TimeLineX 4820TG



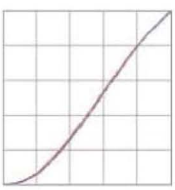
30000 руб.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Дисплей:
14"
Процессор:
Intel Core i5-430M, 2266 МГц
ОЗУ:
8 Гбайт DDR3-1066
Видеоадаптер:
Intel GMA HD
Жесткий диск:
160 Гбайт
Габариты:
342x245x25 мм
Вес:
2.2 кг

\+ Модель ноутбука Acer «постарше» отличается увеличенным на семь десятых дюйма дисплеем. Габаритами устройство вышло ненамного больше, а вот характеристики отличаются. Прибавка в толщине в 3 мм позволила разместить оптический привод. Причем открывается он специальной кнопкой, вынесенной на основную панель рядом с клавиатурой. Немного изменив дизайн, производитель сохранил функциональность и невысокую цену. Наличие web-камеры – это уже не опция, а стандартная функция, поэтому заострять внимание на ней смысла нет. Зато процессор продемонстрировал достойные результаты в тестах. В совокупности с восемью гигабайтами оперативной памяти такой компьютер сможет даже переваривать работу с графикой. Единственной помехой станет жесткий диск малой емкости – но с этим легко бороться: заменить самостоятельно или при покупке выбрать модификацию с другим накопителем, желательно SSD. За счет встроенного адаптера ноутбук смог преодолеть полуторачасовой рубеж автономной работы, поэтому его можно смело брать для просмотра как минимум одного фильма в дороге.

– В угоду малым размерам и наличию оптического привода пришлось пожертвовать дискретным графическим адаптером, поэтому поиграть во что-то серьезное вряд ли получится. Выброс лотка привода находится рядом с клавиатурой – при переустановке системы без драйверов эта функция может не заработать.



8

ASUS U43Jc

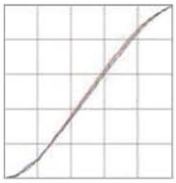


ХАРАКТЕРИСТИКИ

Дисплей:
14"
Процессор:
Intel Core i7-620M, 2666 МГц
ОЗУ:
4 Гбайт DDR3-1066
Видеоадаптер:
NVIDIA GeForce 310M, 1024 Мбайт, Intel GMA HD
Жесткий диск:
500 Гбайт
Габариты:
344x241x32 мм
Вес:
2.18 кг

+ Ноутбуки ASUS всегда интересно тестировать, так как ждешь от них приятных сюрпризов. Эта модель отличилась сразу: в отделке использован коричневый бамбук – практично и стильно. По последней моде кнопки разнесены, а камеру можно отключить специальным переключателем, чтобы случайно не начать трансляцию себя любимого, в растянутой майке, поедающего квашеную капусту. Девайс наделен процессором Intel Core i7, поэтому заслуженно держался в тройке лидеров во всех тестах. Кроме того, в ноутбуке нашлось место для дискретной видеокарты NVIDIA совместно с интегрированным видео от Intel, поэтому при простой работе можно сэкономить энергию и снизить нагрев, а во время игр – избавиться от нежелательных тормозов. В мобильном компьютере поместились также оптический привод и жесткий диск на полтерабайта. При диагонали в 14 дюймов ноутбук не выбивается по размерам из стана конкурентов, а по весу даже легче некоторых. Производитель обещает до 10 часов работы благодаря применению интеллектуальной системы сохранения энергии, но мы в тестовом режиме при загрузке графики и процессора смогли достичь почти 2.5 часов непрерывной работы – хороший показатель.

– При работе с тачпадом частенько сталкивались с тем, что происходило не передвижение курсора, а выделение области, как будто нажата левая кнопка мыши – что было тому виной, отделка бамбуком сенсорной области или сбой самого устройства, выяснить не удалось.



9

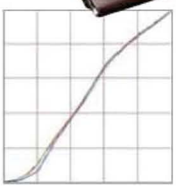
Dell Vostro 3300

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Дисплей:
13.3"
Процессор:
Intel Core i7-640M, 2800 МГц
ОЗУ:
4 Гбайт DDR3-1066
Видеоадаптер:
NVIDIA GeForce 310M (1024 Мбайт), Intel GMA HD
Жесткий диск:
500 Гбайт
Габариты:
325x229x29 мм
Вес:
1.81 кг



9



+ Если вы думаете, что Dell способна делать только серьезные ноутбуки для суровых менеджеров в галстуках, – скорей избавляйтесь от этого стереотипа. Компания уже давно наладила выпуск очень симпатичных мультимедийных ноутбуков для молодежи.
По отношению к сборке этого ноута лучше всего применить выражение «крепко сбитый» – при взгляде на девайс создается впечатление плотной и надежной компоновки. Он не отличается тонкими линиями, но зато в нем есть все, что необходимо для комфортной продолжительной работы. Хорошая клавиатура, отзывчивый тачпад и панель мультимедийных кнопок – все строго и функционально. В комплекте с нашим ноутом шла довольно внушительная батарея, которая заметно выпирала за ноутбуком, но даже при такой батарее мобильный компьютер не продержался двух часов – в принципе, результат достойный для обычного компьютера за такие деньги. Девайс оснащен гибридной графической системой, поэтому в свободное от работы время можно заняться прохождением игр. Серьезный процессор, 4 Гбайт памяти и жесткий диск в 500 Гбайт – хорошее трио для работы с большими объемами данных.

– В комплекте с ноутбуком шла большая батарея, которая довольно далеко выдавалась за габариты корпуса. Отверстия системы охлаждения выведены на правую и заднюю панель в дальнем углу, поэтому даже угол экрана при больших нагрузках заметно нагревается. Вентилятор охлаждения заметно шумит.

HP Pavilion dm4-1100

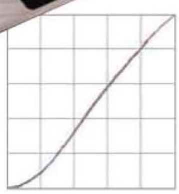


ХАРАКТЕРИСТИКИ

Дисплей:
14"
Процессор:
Intel Core i5-520M, 2400 МГц
ОЗУ:
4 Гбайт DDR3-1066
Видеоадаптер:
ATI Mobility Radeon HD 5470, 512 Мбайт, Intel GMA HD
Жесткий диск:
500 Гбайт
Габариты:
341x228x32 мм
Вес:
2 кг

+ Ноутбуки от HP так же практичны и стабильны, как и вся прочая техника этой компании. Сдержанный дизайн дополняется изящной отделкой лицевой панели алюминием. Работать с мобильным компьютером довольно удобно, так как диагональ в 14 дюймов является оптимальной для работы. Процессор семейства Intel Core i5 и гибридный графический адаптер будут неплохим подспорьем в играх и заметно продлят время автономной работы от аккумулятора. Собственно, ноутбук занял второе место по продолжительности работы от батареи при неплохой загрузке. Мультимедийные функции выведены на клавиши ряда F1-F12, клавиши меняют свои функции на привычные при нажатии Fn. Во всех тестах мобильный компьютер придерживался золотой середины, что позволяет неплохо маневрировать в офисных задачах и в играх. Дисплей демонстрирует хорошую цветопередачу и яркость, хотя колориметрический тест продемонстрировал расхождение с идеальной диагональю. Средние весовые характеристики компенсируются наличием оптического привода и жесткого диска на 500 Гбайт.

– Привычка работать сразу с функциональными клавишами ряда F1-F12 может повергнуть в шок любителей «хоткеев» – придется привыкать к новым нажатиям двух кнопок.



9

HP ProBook 5320m



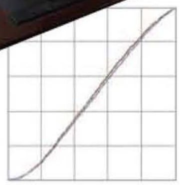
33000 руб.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Дисплей: 13.3"
Процессор: Intel Core i5-520M, 2400 МГц
ОЗУ: 4 Гбайт DDR3-1333
Видеоадаптер: Intel GMA HD
Жесткий диск: 500 Гбайт
Габариты: 328x221x24 мм
Вес: 1.72 кг

+ Строгий угловатый дизайн и хорошо подобранный цвет неплохо сочетаются в этой модели ноута. Скромные габариты позволили облегчить вес, правда, пришлось отказаться от оптического привода. Приятный на ощупь пластик пришелся очень кстати и дополнил впечатления от дизайна. Биометрический датчик понравится тем, кто частенько забывает пароли. Неплохой встроенный звук позволит насладиться коллекцией фильмов, благо жесткий диск достаточно емкий. Экран яркий и контрастный, больших отклонений от идеальной картинки колориметрический тест не выявил. Пластик вокруг дисплея глянцевый, поэтому потребуется обзавестись тряпочкой, если вы не коллекционируете отпечатки пальцев. При желании подключить внешний дисплей можно, воспользовавшись самым современным решением – DisplayPort. А любителям попить кофе за компьютером понравится клавиатура с защитой от попадания жидкости и покрытием HP DuraKeys. Из небольших, но приятных бонусов – тачпад с поддержкой двух одновременных касаний.

– Попытка продлить время автономной работы, отказавшись от дискретного видеоадаптера, не очень удалась – ноутбук держится чуть больше часа. Кроме того, оптический привод даже в компактных ноутбуках встречается довольно часто.



8

Lenovo ThinkPad T410s



47000 руб.

Вне конкурса

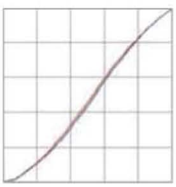
ХАРАКТЕРИСТИКИ

Дисплей: 14.1"
Процессор: Intel Core i5-520M, 2400 МГц
ОЗУ: 4 Гбайт DDR3-1066
Видеоадаптер: NVIDIA Quadro NVS 3100M, 512 Мбайт, Intel GMA HD
Жесткий диск: SSD 120 Гбайт
Габариты: 377x241x21 мм
Вес: 1.77 кг

+ Ноутбуки Lenovo, наследуя дизайн и стиль еще со времен IBM, отличаются строгостью и деловитостью, если эти слова применимы к ноутбуку. Прямые углы и крепкий пластик отгоняют шальные мысли о развлечениях и настраивают на серьезный лад. Благо и начинка соответствующая. Гибридная графическая система в совокупности с SSD-накопителем способны продемонстрировать завидную скорость работы. Поможет и производительный процессор. Вес менее двух килограммов оценят несчастные, вынужденные всюду таскать ноутбук с собой. Стандартный красный джойстик для управления курсором хорош, когда негде расположить мышку, а тачпадом пользоваться неудобно по тем или иным причинам. Нам очень понравилась тихая система охлаждения, которая не беспокоила нас даже во время серьезных нагрузок на железо. Защелка дисплея предотвратит случайное раскрытие, а то, что она всего одна, позволит открыть ноутбук одной рукой.

– Блоки клавиш расположены не очень обычно, поэтому если вы работали только с обычной клавиатурой, первая печать вслепую может принести массу сюрпризов – это касается не алфавитных клавиш, а только функциональных блоков. Кроме того, тихая система охлаждения, расположенная в левом верхнем углу, очень неслабо нагревает клавиатурную панель, хотя в морозы можно неплохо погреть руки. Большая часть портов выведена на заднюю панель, поэтому придется поднимать или переворачивать ноутбук для подключения новых устройств.

8



MSI FX400



29000 руб.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Дисплей: 14"
Процессор: Intel Core i5-460M, 2530 МГц
ОЗУ: 4 Гбайт DDR3-1333
Видеоадаптер: NVIDIA GeForce GT 325M, 1024 Мбайт, Intel GMA HD
Жесткий диск: 500 Гбайт
Габариты: 350x234x40 мм
Вес: 2.2 кг

+ Сразу после извлечения ноутбука из коробки хочется отметить стильный дизайн лицевой панели – стилизация под карбон. В верхней части нашлось место для ряда дополнительных кнопок, на которых разместились системные функции. Еще одним приятным сюрпризом стало то, что в нашем комплекте поставки на ноутбук предустановленна система DOS. А это означает минус сотню долларов к цене и полную свободу выбора в итоге, без сожалений по поводу сносимой лицензионной системы. Но так как большинство бенчмарков работает только в системе семейства Windows, мы установили Windows 7. Ноутбук продемонстрировал отличную производительность в графическом тесте, заняв второе место, а это значит, что этот мобильный компьютер неплохо подойдет не только для работы, но и для развлечений. Колориметрический тест показал небольшое отклонение графика, но если не приходится работать с графикой, то это не очень страшно.

– Время автономной работы составило всего 1 час 14 минут, чего недостаточно даже для просмотра одного полнометражного фильма вдали от розетки. Поэтому стоит запастись дополнительной батареей или максимально снизить производительность и яркость дисплея, если хочется протянуть подольше.

8

Samsung SF410-S01

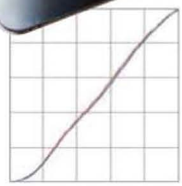


ХАРАКТЕРИСТИКИ

Дисплей:
14"
Процессор:
Intel Core i5-460M, 2530 МГц
ОЗУ:
4 Гбайт DDR3-1333
Видеоадаптер:
NVIDIA GeForce 310M, 512 Мбайт, Intel GMA HD
Жесткий диск:
500 Гбайт
Габариты:
347x246x32 мм
Вес:
2.17 кг

+ Ноутбуки Samsung всегда отличались интересным дизайном. Так и эта модель не обошлась без кусочка фантазии дизайнеров. Плавные обводы разделенных панелей приятно удивляют при раскрытии компьютера. Внешнее покрытие имеет белый цвет, поэтому на глянце не сразу заметны отпечатки пальцев. Кнопки разделенные и нажимаются без особого усилия. В поисках дополнительных портов расширения мы наткнулись на резиновую заглушку с левой стороны, которая выполняет не только декоративные функции, но и защищает разъемы от пыли. Кстати сама заглушка крепится к корпусу и просто так не потеряется.
Даже с учетом гибридной графической подсистемы ноутбук не продемонстрировал высоких результатов в тестах, зато он занял первое место в тесте на продолжительность автономной работы – более трех часов от одной зарядки батареи! С таким ноутбуком можно смело отправляться в любой перелет, сохраняя возможность поработать, а также поиграть или скоротать время за просмотром фильма.

– Выдув теплого воздуха производится назад, что было бы неплохо, если бы крышка монитора не перекрывала отверстие вентиляции. И хотя место для выдува остается, нижняя часть монитора и верхняя часть клавиатуры заметно нагреваются при длительной работе – это приятно в холодное время года, но в жару такое решение кажется не лучшим.



10

Sony VPC-YA1V9R/B

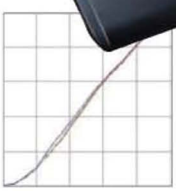
ХАРАКТЕРИСТИКИ

Дисплей:
11.6"
Процессор:
Intel Core i3-380UM, 1333 МГц
ОЗУ:
4 Гбайт DDR3-1333
Видеоадаптер:
Intel GMA HD
Жесткий диск:
500 Гбайт
Габариты:
290x202x25 мм
Вес:
1.5 кг



+ Сложно представить сравнительный тест без ноутбуков Sony. На пике технологий и изящного совершенства японцы не перестают радовать поклонников мобильных компьютеров, жаль только, что цены на эти компьютеры не радуют так же. Ноутбук самый компактный в тесте, и диагональ его матрицы не дотягивает даже до 12 дюймов. Несмотря на свою компактность, лэптоп демонстрирует отменную эргономику. Никаких лишних кнопок, и все предельно функционально. Жесткий диск на полтерабайта в таком маленьком корпусе пригодится заядлым путешественникам, которым пополнять коллекцию фильмов и музыки часто очень неудобно в дороге. Обещанные производителем 6 часов автономной работы вылились в чуть более чем два часа при максимальных нагрузках на процессор, жесткий диск и встроенную графику – результат, в общем, неплохой. Но главное достоинство этого компьютера – вес всего в 1.5 килограмма. Когда ноутбук приходится носить в сумке на плече или в портфеле – каждые 200-300 грамм хорошо ощущаются.

– В угоду малым размерам и длительной жизни от батареи производитель снабдил ноутбук процессором семейства Intel Core i3-380UM с пониженным энергопотреблением. Да и встроенный графический адаптер не прибавил производительности, поэтому в тестах ноутбук продемонстрировал не самые завидные показатели. Также пришлось пожертвовать оптическим приводом.



9

Toshiba Satellite L635-S3025

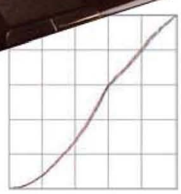


ХАРАКТЕРИСТИКИ

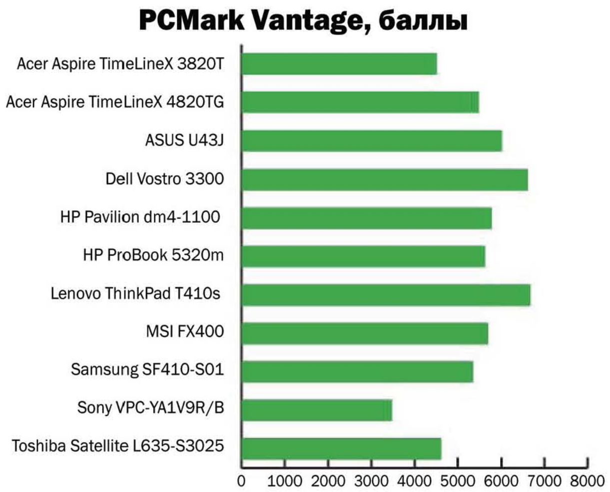
Дисплей:
13.3"
Процессор:
Intel Core i5-450M, 2400 МГц
ОЗУ:
4 Гбайт DDR3-1333
Видеоадаптер:
Intel GMA HD
Жесткий диск:
500 Гбайт
Габариты:
329x221x37 мм
Вес:
2.1 кг

+ Завершает соревнование ноутбук Toshiba. Размеренный и спокойный дизайн настраивает скорее на рабочий лад, чем на развлечения. И правильно, так как отсутствие дискретного видеоадаптера не идет на пользу производительности в графических приложениях. Зато производительный процессор дает возможность развернуться офисным приложениям и прочим программам. Да и жесткий диск на 500 Гбайт прямо-таки просит уместить в него аудиотеку.
В меру чувствительный тачпад и очень удобная клавиатура будут удобны в работе. Все современные выходы, включая HDMI, присутствуют, поэтому вывести изображение на большой экран или проектор не составит труда. Ноутбук греется при работе не сильно, и уж точно не будет досаждать шумом системы охлаждения. Во время теста мы достигли времени автономной работы в 84 минуты, чего должно хватить для просмотра одного полнометражного фильма.

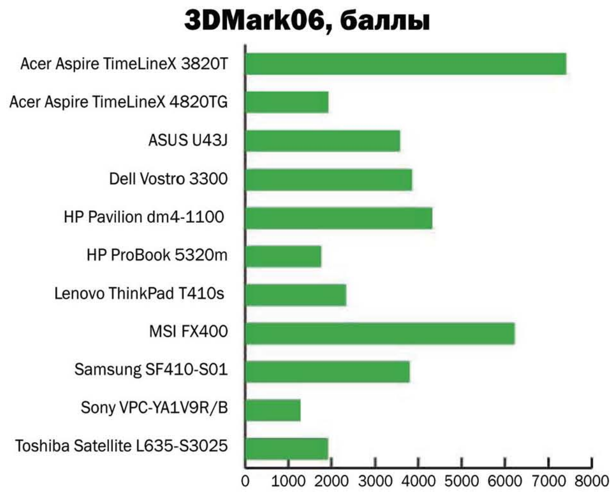
– Встроенная графика на таком ноутбуке фактически лишает возможности поиграть, но есть модификации с дискретным адаптером. Во время теста мы подключались к точке доступа D-Link DIR-655 со всех ноутбуков, и только компьютер Toshiba периодически терял связь с роутером. Качество звука находится на уровне ниже среднего – фильм и ролики посмотреть можно, но от прослушивания музыки вряд ли удастся получить удовольствие.



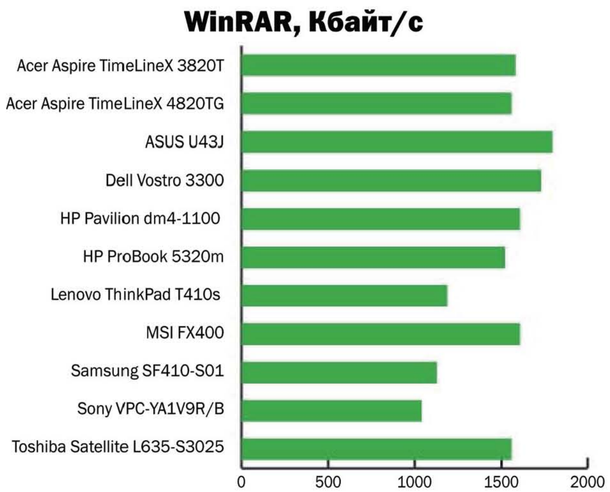
8



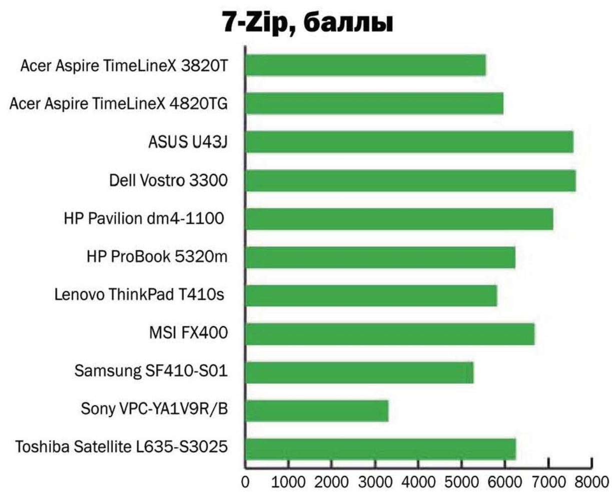
Вверху: Только ноутбук компании Sony оказывается в отстающих из-за своего процессора



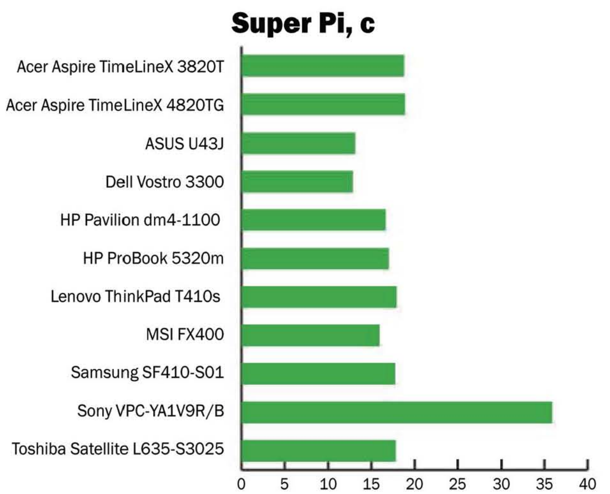
Вверху: В тесте имеются два явных лидера – это претенденты на главный приз от геймеров



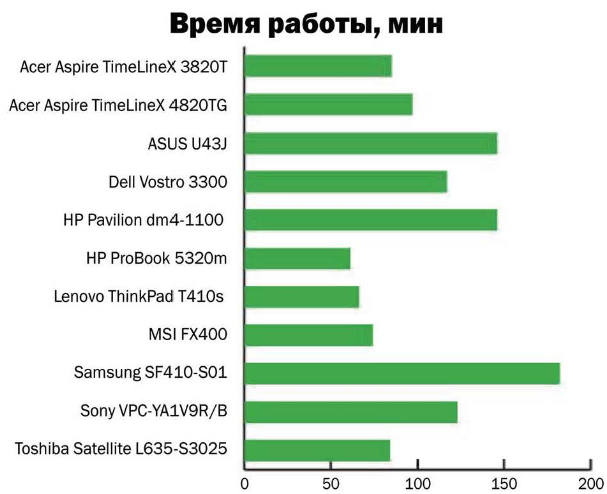
Вверху: Разброс в результатах теста небольшой – разница только в частотах процессоров



Вверху: В тестах на архивацию важна производительность процессора, которой так не хватает ноутбуку Sony



Вверху: Лучше меньше



Вверху: Однозначный лидер теста – Samsung SF410-S01

Выводы

Проведя всестороннее изучение представленных ноутбуков, мы признали Samsung SF410-S01 лучшей моделью, которая имеет хорошую производительность и большой запас времени автономной работы, за что вручаем награду «Выбор редакции». Модель Lenovo проходила у нас вне конкурса – лэптоп выбивался профессиональной видеокартой NVIDIA Quadro. Оптимальным с точки зрения вложения денег и получения надежности и удобства пользования был признан мобильный компьютер Acer Aspire TimeLineX 3820T – приз «Лучшая покупка». Кроме того, рекомендуем присмотреться к модели MSI FX400 – благодаря отсутствию предустановленной Windows можно немного сэкономить, а хороший запас производительности позволит не только работать, но и играть.

Содержание DVD

Level UP – видеожурнал об играх



Mortal Kombat

Классика жанра файтингов, харизматичные персонажи, кровавые фаталити – тот самый Mortal Kombat снова с нами! Здоровый консерватизм позволил разработчикам сохранить не только культовых персонажей, но даже некоторые знакомые комбинации клавиш, отвечающие за спецприемы.



Portal 2

Вторая часть Portal не обманула наших ожиданий. Это по-прежнему необычайно стильный action, главная фишка которого – головокружительные головоломки, связанные с телепортацией.



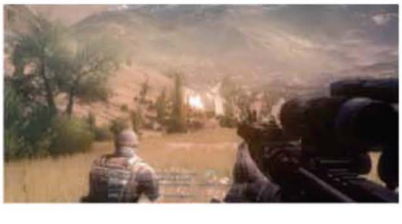
Точка Чарли

Подкаст, посвященный онлайновым режимам популярнейших шутеров, теперь на диске Level UP. А вместе с ним, конечно, его ведущий, не понаслышке знакомый многим геймерам – SpaceMan.



Обойма

Самый небанальный игровой хит-парад снова с вами! На этот раз мы решили найти и показать 10 самых уродливых, самых асексуальных, самых страшных женских персонажей в играх.



Operation Flashpoint: Red River

Red River – вторая попытка компании Codemasters воскресить некогда популярный сериал Operation Flashpoint. Удалась ли она разработчикам? Ответ в видеообзоре игры.



Ghostbusters: Sanctum of Slime

Казалось бы, «Охотники за привидениями» – благодатная почва для создания игр. Но очередная попытка заставляет делать прямо противоположные выводы.

Релизы

Во что играть в июне

17 мая

The Witcher 2: Assassins of Kings (Windows)



Продолжение замечательной «игроизации» произведений Анджея Сапковского.

Fable III (Windows)



Пришел черед и пользователям PC попробовать себя в роли вождя революции, а затем и короля.

19 мая

White Knight Chronicles 2 (PS3)



Вторая часть эксклюзивной для PS3 JRPG включает в себя полную версию первой и позволяет перенести сейвы.

20 мая

Dragon Quest VI: Realms of Reverie (DS)



Первое англоязычное издание завершающей части второй трилогии Dragon Quest.

L.A. Noire (Xbox 360, PS3)



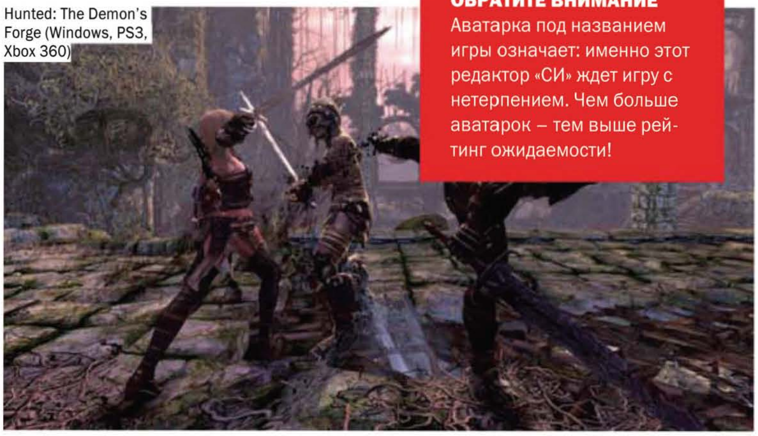
Бывший PS3-эксклюзив, а ныне мультиплатформа про Лос-Анджелес середины прошлого века.

No More Heroes: Heroes' Paradise (PS3)



No More Heroes HD. Трэвис Тачдаун вместо пульта размахивает «мувом».

ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ
Аватарка под названием игры означает: именно этот редактор «СИ» ждет игру с нетерпением. Чем больше аватарок – тем выше рейтинг ожидаемости!



Hunted: The Demon's Forge (Windows, PS3, Xbox 360)



Child of Eden (PS3, Xbox 360)



Shadows of the Damned (PS3, Xbox 360)

24 мая

DiRT 3 (Windows, Xbox 360, PS3)

Впервые в истории сериала среди видов состязаний появляется джимхана, а из названия цикла пропало имя покойного Колина МакРэя.

27 мая

Dungeon Siege III (Windows, PS3, Xbox 360)

Хоть бренд Dungeon Siege и принадлежит теперь Square Enix, а разработкой занимается Obsidian Entertainment, Крис Тэйлор, создатель цикла, участвует в разработке в качестве консультанта.

3 июня

Hunted: The Demon's Forge (Windows, PS3, Xbox 360)

Тезка первой игры Брайана Фарго от его же студии inXile отличится редким нынче кооперативным прохождением через split-screen.

Mount & Blade: With Fire & Sword (Windows)
Во втором сиквеле Mount & Blade действие перенесется в более позднее время, и в распоряжении героев окажется огнестрельное оружие.

Red Faction: Armageddon (Windows, PS3, Xbox 360)

В отличие от предыдущей части Red Faction, Armageddon обещает быть линейной и более атмосферной. В ней игроку предстоит спасать людей из цепких лап пришельцев.

The Sims 3: Generations (Windows)
Очередное дополнение к The Sims 3 позволит симам испытать кризис среднего возраста.

10 июня

Duke Nukem Forever (Windows, Xbox 360, PS3)

Дюк Нюкем не нуждается в представлении.

Supremacy MMA (PS3, Xbox 360)

Дебют 505 Games на ниве смешанных боевых искусств. Никакого шоубизнеса – только андерграундные бои между энтузиастами.

В ПЕРСПЕКТИВЕ

26 августа 2011 года
Deus Ex: Human Revolution (Windows, Xbox 360, PS3)

8 сентября 2011 года
Might & Magic Heroes VI (Windows)

21 октября 2011 года
Batman: Arkham City (Windows, Xbox 360, PS3)

14 июня

Child of Eden (Xbox 360)

Ритм-экшн от Тецуи Мидзугути для Kinect и Move. PS3-версия увидит свет лишь в конце августа.

17 июня

Alice: Madness Returns (Windows, PS3, Xbox 360)

Возвращение Алисы в Страну чудес – последняя AAA-разработка Американа МакГи, решившего посвятить дальнейшую карьеру дешевым играм для китайского рынка.

Dungeon Siege III (Windows, PS3, Xbox 360)

Хоть бренд Dungeon Siege и принадлежит теперь Square Enix, а разработкой занимается Obsidian Entertainment, Крис Тэйлор, создатель цикла, участвует в разработке в качестве консультанта.

24 июня

Dynasty Warriors: Gundam 3 (PS3, Xbox 360)

Сотни человекоподобных роботов, продолжительная одиночная кампания и полтора десятка кооперативных миссий для четырех игроков.

Shadows of the Damned (PS3, Xbox 360)

Демоноборческий экшн от Гоити Суды и Синдзи Миками с саундтреком Акиры Ямаоки.

ЗАНУДНЫЙ FAQ

С АРТЁМОМ ШОРОХОВЫМ



Художник: MadArtist

? Меня волнует вопрос: будете ли вы обозревать PS2-новинки?

Если честно, всё зависит от самих игр. Если это малобюджетные нишевые проекты, не особенно интересные никому из редакции, то нет, публикаций о них не ждите. Но если PS2 вдруг удивит и увлечёт кого-то из нас действительно интригующей, достойной внимания новинкой, рецензия обязательно появится на страницах «СИ». Вот только скорее уж такую игру предпочтут выпустить для актуальной консоли – всё-таки больше шансов достучаться до аудитории.

? Издавалась ли когда-нибудь манга по игре Castlevania и где её можно увидеть (а может, и купить)?

Издавалась, и даже не одна. Если вас интересует именно манга (и вы не желаете тратить время на американский комикс *Castlevania: The Belmont Legacy* 2005-го года от тайваньского художника Э.Дж.Су и издательства IDW Publishing), обратите внимание на *Curse of Darkness*, двухтомную манга-адаптацию одноимённой игры; изначально выпущенные в 2005-2006 гг., эти книжки были официально изданы в США в 2008-м, так что добыть их не так уж и сложно. Во всяком случае, не настолько, как *мангу-прелюдию к артбуку Symphony of the Night*, написанную и нарисованную самой Аями Кодзимой. Что до Curse of Darkness, так на родине можно отыскать ещё и мерчандайз-книжку *Akumaj Dracula: Yami no Juin – Fukush no Jokyoku*, которая полагалась как подарок в обмен на предзаказ игры. И уж если будете в Японии – не забудьте купить *Castlevania: Lament of Innocence Mobile*, специальную мангу для сотовых телефонов!

? Где обещанные DLC для Mortal Kombat?

Экий вы нетерпеливый – игра ещё остыть не успела, а уже подавай добавку. Всё будет, наберитесь терпения. Пока известно лишь о двух новых персонажах – слепого мечника Кэнси мы знаем ещё по MK: Deadly Alliance, а вот Скарлет – совсем новая героиня (раньше на это имя отзывался один из глюков старого MK), та самая, что стоит закованная в цепи на одной из арен.

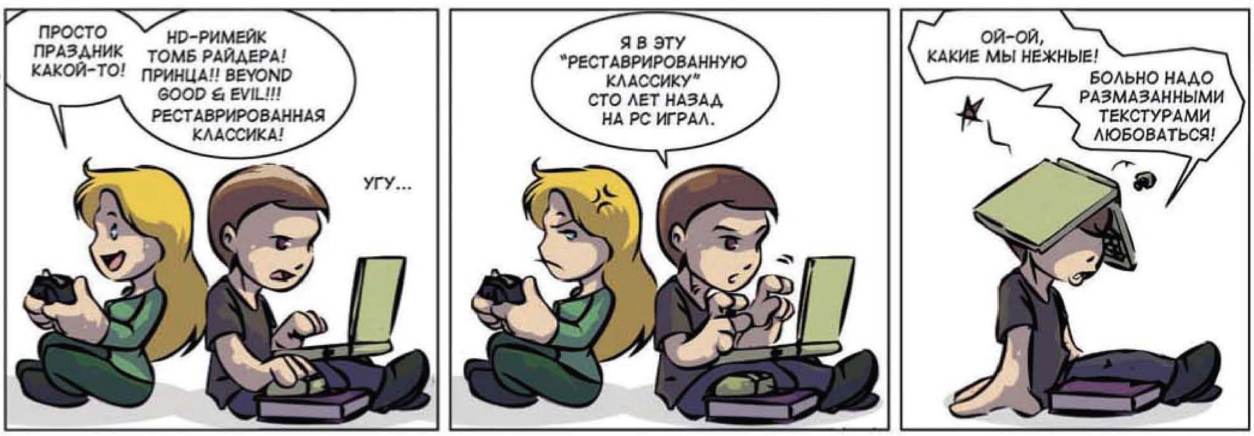
? Правда ли, что консольные версии Portal 2 имеют кроссплатформенный мультиплеер? Я очень хочу пройти игру вместе с другом, но он не признаёт приставки и играет только на ПК.



Отвечает ***Сергей Цилюрик*:**

Кроссплатформенный мультиплеер поддерживает только версия для PS3 – она, по сути, идентична PC-версии, поскольку в неё также встроен Steam. Steam-интерфейс, отображающийся по нажатию кнопки select, позволит и общаться с товарищами-любителями PC, и играть с ними в Portal 2. Проверить это на деле у нас, увы, не вышло – слишком уж «вовремя» упал PSN. Ну а на Xbox 360 подобное, увы, не позволила реализовать сама Microsoft.

Вопросы, которые вас волнуют. Задавайте!
Письмами – на **strana@gameland.ru**.
Твитами – на **@stranaigr**.
SMS'ками – на **8-926-878-24-59**.
Отвечаем с удовольствием!

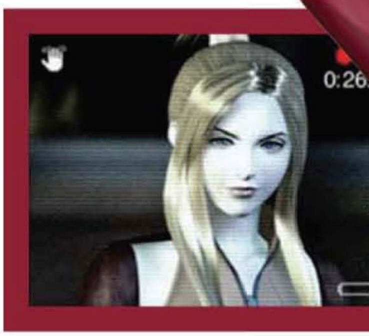


Художник: Xatchett

Квистис Трип
Final Fantasy VIII

Инструктор синей магии №14 держится особняком в обширном списке героинь «восьмёрки». Лишь на год старше Скволла, она выглядит гораздо взрослее и его, и прочих студентов Balamb Garden'a. (А ещё – старается не обращать внимания на многочисленных своих поклонников, учредивших даже фанклуб). В недавнем прошлом ребёнок-вундеркинд, она за год одолела всю учебную программу и уже к семнадцати годам начала преподавать сама. Холодная «училка» внешне, на деле Квистис очень эмоциональна, и в скором времени это будет стоить ей работы, преподавательской лицензии и строгих учительских очков, с которыми она расстанется вместе с униформой Seed. Но это того стоит, нам ли не знать!





Художник: Анна «Kemushi» Наместник

А ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ, ЧТО?..

...В каком-то смысле Квистис – один из «боссов» FF VIII. Ведь именно она вот уже четыре года кряду является чемпионом карточного клуба Balamb Garden и держит титул King. Чтобы завершить один из побочных квестов и заполучить карту Гилгамеша, игроку предстоит немало погоняться за этим самым «Кингом»...



Трёхмерный CG-арт (слева) и «плоская» иллюстрация Тэцуи Номуры (справа).



Попробуйте-ка отыскать Квистис на эскизе Ёситаки Амано! Подсказка: разрабатывая образы героинь, нашей любимице Номура поначалу отвёл роль «девушки в короткой юбке и с голыми коленками», но в процесе работы передумал, заметив, как ей идёт сочетание открытой длинной юбки поверх прикрытых леггинсами ног. Ну а изначальный дизайн в конце концов достался Сельфи... Да на скамейке она, на скамейке!



«Настольные» игры сериала Itadaki Street никогда не выпускали на Западе. А зря! Ну какой фанат отказал бы себе в покупке PSP-выпуска, узнав, кто там заведует обучающими миссиями! Также камео Квистис есть в Dissidia и манге Legend of Mana.

А ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ, ЧТО?..

...Квистис – единственный герой FF VIII, чей персонажный портрет демонстрирует правый профиль.

